!!! za darmo !!! DYSKIETKA +3MB PROGRAMÓW

INDEX 331937
ISSN 1232-938X

PC SHAREWARE

PIERWSZY POLSKI MIESIĘCZNIK BEZ REKLAM POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

Nr 1/96 (8)
STYCZEŃ

cena 5zł 50gr (55000 zł)

W numerze m.in.:

tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki"

SPIS TREŚCI

Witamy w noworocznym „PC Shareware"!

Przede wszystkim, w imieniu swoim i kolegów z redakcji, pragnę serdecznie podziękować za wszystkie nadesłane życzenia świąteczno-noworoczne. A teraz do rzeczy.

Ten numer jest pierwszym, w którym dominują programy napisane przez Polaków. Na dyskietce znaleźć można programy edukacyjne – mam nadzieję, że zadowolone będą zarówno osoby, które chcą uczyć się języków obcych, jak i matematyki (rewelacyjny AB SYSTEM oraz nowa wersja MATDAV'a). Dla tych, którzy preferują gry przygotowaliśmy dwie propozycje: BODY BLOWS to pierwszorzędna bijatyka (niestety, w komputerze potrzebne jest 8 MB RAM-u), natomiast REAKCJA ŁAŃCUCHOWA jest fenomenalną grą logiczną. W to trzeba zagrać! Wszystkim lubiącym planować swoje wydatki proponujemy BUDŻET DOMOWY, natomiast osoby mające kłopot z kilkoma użytkownikami jednego komputera docenią zapewne bardzo ciekawy program SHUMENU.

Nie zapominamy o danej obietnicy – druga dyskietka „z okładki" będzie na pewno! Niestety, realizacja tego zamierzenia wiąże się ze znacznymi kosztami, dlatego też prosimy o cierpliwość. W chwili obecnej jedynie osoby wykupujące prenumeratę na okres półroczny otrzymują co miesiąc drugi dysk. Warto zatem dołączyć do ich grona – cena pisma nie ulega wprawdzie zmianie, ale w zamian mamy zagwarantowaną dodatkową dyskietkę z czymś ekstra (np.: PAINT SHOP PRO 3.0, WORD EXPRESS czy JAZZ JACK RABBIT CHRISTAMS EDITION). W grudniu, jako mikołajkowy upominek, drugi dysk otrzymali wyjątkowo wszyscy prenumeratorzy.

Pragnę ponowić prośbę o dokładne i czytelne wypełnianie druków przekazu. Ułatwia to i przyśpiesza realizację zamówień. W razie wszelkiego typu reklamacji proszę o telefoniczny kontakt z redakcją (numer znaleźć można w stopce).

Jerzy Kucharz

PROGRAMY Z DYSKIETKI OZNACZONO W SPISIE TREŚCI ZNACZKIEM

PC SHAREWARE

WYDAWCA: **SILVER SHARK** ul. Tęczowa 25 tel./fax 37 071 wew.38, 53-602 Wrocław

DRUK: Prasowe Zakłady Graficzne, ul. Piotra Skargi 3/5, Wrocław

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania materiałów.
Wszelkie znaki firmowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wszystkie programy opisywane w PC Shareware można zamówić w redakcji telefonicznie lub listownie.
Koszt jednej dyskietki 3.5"HD: 2.70 zł - dla prenumeratorów, 3.70 zł - dla osób nie posiadających prenumeraty + koszta przesyłki (1.8 zł za 1÷3 dyskietek, 2.2 zł za więcej niż 3 dyskietki).
Dyskietki uszkodzone można reklamować telefonicznie (tel. 34 37 071 wew.38) lub przesyłając na adres redakcji.

A świat czeka ...

Modem staje się dzisiaj powszechnym i coraz częściej kupowanym urządzeniem peryferyjnym. Dzięki niemu nasz komputer przestaje być "zamkniętym w czterech ścianach" liczydłem. Cały świat czeka na nas z gigabajtami informacji, programów i gier. Poza tym sieci komputerowe – Internet, FidoNet pozwalają na szybkie uzyskanie poszukiwanej wiadomości. Oczywiście nie ma róży bez kolców – comiesięczne rachunki telefoniczne na pewno dadzą się mocno we znaki, no ale....

Posiadanie modemu to jednak nie wszystko. Aby móc swobodnie dzwonić po BBS-ach, ściągać pliki czy zostawiać listy należy posiadać dobry program telekomunikacyjny. Software komercyjny radziłbym zostawić w spokoju, gdyż jest on drogi i nie przewyższa tego, co można znaleźć w bibliotece programów "za grosik". Tutaj zarówno dla fanów Windows, jak i dla czcicieli DOS-a znajdą się odpowiednie narzędzia. Jedną z ciekawszych propozycji jest **Telix**, którego wersje powstały zarówno dla DOS-a, jak i dla Microsoft Windows.

Co oferuje **Telix**? Z jego pomocą możemy wykonywać wszystkie standardowe funkcje potrzebne do egzystowania z modemem. Poczynając od książki telefonicznej (ALT-D), w której możemy wpisać nazwy znanych bbs-ów, ich numer, hasło dostępu i kilka innych szczegółów. Aby dodzwonić się do któregokolwiek, wystarczy go zaznaczyć na liście, a program sam zacznie łączyć. Jeżeli numer jest zajęty, **Telix** przejdzie do następnego zaznaczonego numeru. Opcje typu ilość prób i czas przeznaczony na odbiór słuchawki przez odbiorcę można oczywiście zdefiniować według własnego uznania. Oprócz nazwy i numeru danego bbs-u program liczy także całkowitą ilość połączeń czy datę ostatniego dzwonienia. Wszystkie wprowadzone przez użytkownika nazwy i numery można kasować, zmieniać czy uporządkowywać według kilku kryteriów.

Standardowo wymaganą opcją w programach komunikacyjnych jest tzw. DOWNLOAD (pgdn), czyli ściąganie plików i UPLOAD (pgup) – wysyłanie zbiorów. Przed rozpoczęciem transmisji program daje do wyboru jeden z kilku protokołów – są wśród nich te najpopularniejsze, jak i mniej znane. Podczas transmisji pojawia się na ekranie tabelka obrazująca stan przeprowadzanej operacji w procentach. Tu także można dowiedzieć się o ewentualnych błędach, całkowitym czasie transmisji i przewidywanym czasie zakończenia, czy wreszcie o CPS – ilości przesyłanych znaków na sekundę. Dla bardziej zaawansowanych użytkowników istnieje możliwość zdefiniowania własnych makr i poleceń.

Po uruchomieniu **Telix** będzie podejmował próby rozpoznania typu zainstalowanego modemu. Podczas pracy można zawsze wydawać polecenia dla modemu z linii komend lub polecenia dla DOS-a (Alt-V). Dostępny jest szybki skok do DOS-a, tzw. DOS SHELL – powrót następuje po komendzie EXIT. Zanim jednak przystąpimy do pracy z **Telixem** należy go odpowiednio skonfigurować (Alt-O). Możemy zmienić dosłownie wszystko. Począwszy od kolorów napisów i tła, poprzez komunikaty programu tudzież wielkości buforów, kończąc na ścieżkach dostępu, z których **Telix** będzie korzystał podczas DOWN- i UPLOAD-u.

Gdy **Telix** zacznie się „nudzić" warto rozejrzeć się po „bebsach". Można tam znaleźć mnóstwo nowych protokołów przesyłania danych dla **Telixa**, obszerne dokumentacje i opisy, całą gamę programików pomocniczych czy bardzo przydatne programiki obliczające na podstawie generowanych przez **Telix'a** plików wartość rachunku telefonicznego (te ostatnie nawet rodzimej produkcji!).

Telix jest dostarczany na tzw. okres próbny, trwający 45 dni. Po jego wygaśnięciu należy zarejestrować program uiszczając opłatę lub usunąć go z dysku twardego.

Podsumowując – **Telix** jest bez wątpienia dobrym programem komunikacyjnym. Oferuje duży wachlarz opcji, a przy tym łatwość obsługi uczyniła z niego popularne i cenione przez użytkowników narzędzie.

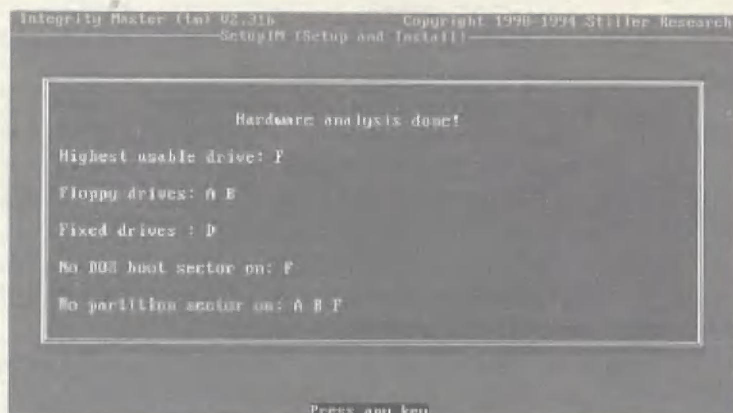
Mud

Telix

Środowisko: Windows
Autor: deltaCommDevelopment
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 15$
Numer dysku: 8/1
Po spakowaniu: 2.695 MB

Profilaktyka zapobiega leczeniu!

Myśleć by można, że jeśli chodzi o wirusy komputerowe oraz metody niszczenia i ochrony danych nie powstanie już nic nowego. Wszystko zaś dlatego, że autorzy wirusów – jak można przypuszczać – spotkali się wraz z autorami oprogramowania anty-wirusowego na granicy możliwości technicznych komputerów. Jak na razie nie wygrała w widoczny sposób żadna ze stron (i pewnie nigdy nie wygra). My – szarzy ludzie, na codzień nie dostrzegamy tej cichej walki. Angażowaliśmy się jedynie w krótkie i treściwe akcje Mks Vir'em – program usuwał wirusa albo go nie usuwał. Jeśli nie, to z reguły twardziel szedł do formatowania – w takiej sytuacji tylko to można było zrobić (jeśli oczywiście ktoś nie posiada zaawansowanej wiedzy). Czasy się jednak zmieniły, utrata danych dzisiaj bardziej boli niż kiedykolwiek wcześniej. Zawsze istnieje ryzyko, że złapiemy gdzieś nowiutkiego, nie zbadanego przez „wirsulogów" bakcyla. Czy istnieje zatem sposób na uodpornienie komputera na wszystkie możliwe wirusy? Oczywiście, nie ma aż tak dobrze. Jest za to coś, co się nazywa profilaktyka i wczesne rozpoznawanie.



Takim genialnym zlepkiem antywirusowych narzędzi, łączącym te trzy cechy, jest program **Integrity Master**. To więcej niż tylko typowy skaner, jakich na rynku są dziesiątki. Jak wskazuje nazwa jest to program nie tyle do diagnozowania dysków pod kątem wirusów, co w dużo szerszym ujęciu – do kontrolowania, czy z zawartymi na nim informacjami nie dzieje się nic niedobrego. Oprócz funkcji typowo skaningowych, **Integrity Master** posiada opcje, jakimi niewiele programów może się pochwalić. Jest to naprawdę duża „kobyła" w dziedzinie programów antywirusowych (jedna z większych z jakimi się spotkałem).

Co może **Integrity Master**? Po pierwsze, jak każdy normalny antywirusowy software, rozpoznaje wirusy na podstawie ich charakterystycznych cech osobowości. Po znalezieniu wirusa na dysku lub w pamięci, podaje użytkownikowi nazwę, a także krótki opis wirusa. W wypadkach wątpliwych instruuje, jak powinniśmy się zachować, aby się wirusa pozbyć w inny sposób (jeśli program nie potrafi automatycznie sam tego zrobić). Nie tylko rozpoznaje wcześniej zbadane wirusy – potrafi ochronić twój dysk przed inwazją wirusów nawet tych najnowszych, nierozpoznawalnych przez niego po sygnaturze!

Program oferuje mnóstwo funkcji zabezpieczania danych komputera. Z tego powodu nie jest to inwestycja, którą musimy powtórzyć za miesiąc, aby uzupełnić go o nowe możliwości i aktualne wirusy. Na podstawie objawów program może, wiedziony sztuczną inteligencją, sam zbadać nowego wirusa i niekiedy nawet go usunąć. Bardzo często te nowe wirusy są jedynie kolejną mutacją innych tego typu bakcyli. **Integrity Master** rozpozna i sklasyfikuje takiego mutanta na podstawie obecności znanego fragmentu kodu.

Kolejna zaleta: w odróżnieniu od innych programów **Integrity Master** rozpoznaje nie tylko sektory zainfekowane przez wirusy, ale także te miejsca na dysku, które są uszkodzone lub zawierają ślady ich pobytu.

Integrity Master zachowuje najbardziej strategiczne aspekty danych i informacji systemowych w specjalnych plikach, które możemy nagrać na dyskietkę ratunkową. Na przykład zapisuje stan pamięci płyty głównej do pliku. Przydatne jest to nie tylko w razie ataku wirusów, lecz także jeśli, dajmy na to, wymieniamy baterie do zegara systemowego i nie mamy chęci na „wklepanie" całego CMOS'a od nowa. Zachowuje przy tym wszystkie informacje CMOS, nie tylko 64 bity, jak w starych komputerach klasy AT. Te miejsca na dysku, które są szczególnie ważne dla bezpieczeństwa naszych danych, są bardzo troskliwie chronione prze pakiet. Wykorzystując opcje backup zgrywamy informacje o plikach, na których szczególnie nam zależy. W razie problemów zawsze jesteśmy w stanie je później odtworzyć. Nie dojdzie przez to do żadnej tragedii, nawet jeśli do systemu wkradnie się niepożądany gość.

Jeśli mamy dyskietki, które są uszkodzone (a DOS nie jest w stanie ich rozpoznać), **Integrity Master** w miarę możliwości, podobnie jak Norton Disk Doctor, zajmie się ich wyleczeniem (wyjątkiem są, oczywiście, uszkodzenia nośnika dyskietek). **Integrity...** rozpoznaje na dysku każde formy korupcji danych – nie tylko te spowodowane przez wirusy i bakterie. Powody gubienia danych mogą być bardziej prozaiczne – na przykład wyłączenie komputera w Windowsowskim Shell DOS (i takie wpadki potrafią niekiedy człowieka pozbawić kilku plików). Reasumując, program sprawdza się dobrze nawet jako narzędzie do diagnostyki sprzętu i dysku twardego. Po co – pytają się programiści – tracić czas i pieniądze na zakup oddzielnych pakietów, jeśli można mieć wszystko w jednym i za jedną, niewygórowaną cenę?

Bardzo podobała mi się pewna niezaprzeczalna zaleta opisywanego pakietu – jego przystępność. Polega ona na samoczynnym dostosowywaniu się programu do naszej wiedzy i naszych osobistych umiejętności komputerowych. Z listy typów osobowości wybieramy ten, który najbardziej do nas pasuje, i dalej program mówi do nas na odpowiednim poziomie zaawansowania.

Na uwagę zasługuje również świetnie zrobiony help. Dostępny jest on praktycznie zawsze i wszędzie. Każdy nasz wybór jest skomentowany przez komputer. Jeśli na przykład podczas instalacji wybieramy jedną z kilku możliwości, to zostaniemy przy okazji poinformowani,

jakie konsekwencje nasza decyzja pociągnie za sobą. Nie ma tutaj żadnych niedomówień, tak jak to się zdarza w typowych programach, gdzie możliwości wyboru opisuje kilka lakonicznych słów. Nie musimy więc wycofywać się ze ślepych uliczek, po prostu od razu dostajemy to, co chcemy.

Integrity Master jest świetnym narzędziem do ochrony danych przed niepowołanymi osobami. Jeśli ktoś zmieni zawartość twardego dysku - doda lub usunie coś z plików - to bezzwłocznie zostaniesz o tym poinformowany. Informacje o plikach z dysku twardego przechowywane są w postaci sumy kontrolnej. Taka suma kontrolna to rezultat wielu tysięcy obliczeń przeprowadzanych na danych pochodzących z pliku. Przez to w niepodważalny sposób informuje nas ona, czy plik nie został przypadkiem zmieniony. Jeśli znajdzie się tam choć jeden inny bajt, to taka suma będzie zupełnie inna, jest to dla nas sygnał, iż coś dzieje się nie tak jak powinno. Dalsze śledztwo w programie powinno zidentyfikować sprawcę.

Korzystając z **IM** uzyskamy wsparcie nawet w przypadku naprawdę poważnych problemów. Gdy nie startuje nam dysk twardy, a system uparcie odmawia jego rozpoznania, **Integrity Master** potrafi pomóc. Odtworzy te obszary dysku, bez których jest on tylko obustronnie namagnesowaną płytką - Fat, Boot Sector, Tablica partycji - to wszystko jest w stanie na nowo zapisać korzystając z kopii, jakie trzymamy z pewnością na dyskietce.

Pora przejść do czynu. Niestety, jestem w stanie zająć się jedynie ogólnymi kwestiami dotyczącymi obsługi programu. Poniższy tekst to jedynie krótki wstęp do opisu użytkowania **Integrity Mastera**. Radzę powoli, krok po kroku poznawać coraz to bardziej zaawansowane jego aspekty. Dobrze jest od czasu do czasu czytać wchodzącą w skład pakietu instrukcję. Nie dość, że jest to wyczerpujący i pełny przewodnik po programie, to jeszcze zawiera wiele danych o samych wirusach i ich zwyczajach.

Pierwszą czynnością po rozpakowaniu pakietu na dysku, powinno być jego zainstalowanie, czyli wgranie programu *setup.exe*. Konfigurowanie jest samo w sobie bajecznie proste. Wszystkie opcje wyboru są poparte komentarzami i po trzykroć wyjaśnione. Najważniejszym z wyborów jest ostatni, odnoszący się do sposobu ochrony danych. Możemy wybierać pomiędzy szybkością działania a pewnością, skoncentrowaniem się na wirusach lub całościową ochroną danych itp. Warto zastanowić się w tym momencie, czego tak naprawdę oczekujemy po tym programie.

Teraz wgrać możemy główny program sterujący *im.exe*. Kolejnym etapem jest tak zwana inicjalizacja - INITIALIZE. Najlepiej przeprowadzić ją pod kontrolą systemu wczytanego z pewnej, zaklejonej dyskietki. Celem tej funkcji jest bowiem zgranie wszystkich tych informacji, które będą później wykorzystane do porównywania i sprawdzenia podobieństwa. Jeśli system już posiada wirusa, to na nic będą nasze sta-rania, gospodarz domu - wirus - sprytnie wymanipuluje nawet naszego Mastera. W opcji INITIALIZE znajdziemy:

ENTIRE DISK INTEGRITY - wybranie tej opcji spowoduje nagranie wszystkich informacji o dysku i systemie; choć zabiera to dużo czasu (badanie sum kontrolnych wszystkich plików), jest to jednak najlepsza ochrona przed wirusami;

FILES ON CURRENT DISK - nagrane zostaną jedynie sumy kontrolne plików będących na dysku; sektory systemowe zostaną przy tej opcji pominięte;

CURRENT AND LOWER DIRECTORIES - sprawdzanie bieżącej i głębszej kartoteki;

CURRENT DIRECTORY ONLY - tylko bieżący katalog;

BOOT SECTOR, PARTITION SECTOR, CMOS MEMORY - zgranie najważniejszych elementów systemu.

Po inicjalizacji można przetestować zgrane przez nas obszary dysku - jest to opcja CHECK. Dostajemy te same możliwości co w INITIALIZE. Każda zmiana, szczególnie ostatnich pozycji (CMOS, BOOT, PARTITION TABLE), świadczyć może, że dzieją się niepokojące rzeczy na naszym dysku. Nie wpadajmy jednak w panikę, to jeszcze o niczym nie świadczy. Dodatkowo mamy tutaj opcję skaningu - DISK FOR KNOWN VIRUSES. Po jej wybraniu **Integrity Master** zbada dysk pod kątem znanych wirusów.

Dosyć często stosowaną strategią zwalczania nieznanych lub bardzo złośliwych wirusów jest LOAD. Stosujemy ją, gdy mamy pewność, że obszary systemowe zostały zainfekowane lub uszkodzone. LOAD służy bowiem do odświeżania obszarów zapisanych uprzednio na dyskietce. Odświeżyć możemy Boot Sector, tablicę partycji oraz CMOS. MISSION PARTITION TABLE stosujemy tylko w ostateczności, gdy dysk jest nierozpoznawalny przez DOS-a. Podajemy tutaj numer fizycznej partycji do odświeżenia.

To tylko niektóre z wielu opcji programu **Integrity Master**. Mam nadzieję, że skutecznie zachęciłem was do skorzystania z jego usług. Bowiem na wypadek inwazji (odpukać) warto mieć ten program po swojej stronie.

Piotr Lasoń



Integrity Master 2.31

Środowisko: DOS
Autor: Stiller Research
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $ 35
Numer dysku: 8/2
Po spakowaniu: 583 kB

Maszyna sieciowa

Jeszcze kilka lat temu niewiele osób widziało zastosowanie dla sieci komputerowych. Co prawda odkryto możliwości zastosowania połączonych komputerów w wielkich korporacjach czy wojsku, jednak przeświadczenia o sensowności tego typu inwestycji nie miał właściwie nikt. Dlatego takim fenomenem jest fakt, iż kilka lat później, już bez emocji i wątpliwości, coraz więcej osób zapewnia sobie dostęp do światowej sieci komputerowej. Sieci rozumianej szerzej niż tylko INTERNET – istnieją przecież duże, ale mniej w Polsce znane sieci (CompuServe). Wzrasta zainteresowanie programami, które wprost lub pośrednio zastosować można do wędrówek po sieciach. Na całym świecie prowadzone są prace tak projektowe (HTML3), jak i implementacyjne (Netscape 2.0) nad nowymi narzędziami. Popularność i powszechność obecnej formy INTERNETU (raczej archaicznego w założeniach) gwarantuje popularność programom UUDECODE/UUENCODE.

Niezorientowanym wyjaśniam – jednym z fundamentalnych założeń INTERNETU jest fakt, że służy on do przesyłania plików tekstowych, a więc złożonych ze znaków o kodach ASCII 0-127. Początkowo takie założenie było zadowalające. Teraz jednak jest to już niewystarczające. Nikt przecież nie jest w stanie zagwarantować, że np. jeden z pikseli przesyłanego pliku binarnego nie jest zapisany w postaci liczby większej od 127.

Jak łatwo zauważyć, 127 to największa liczba możliwa do zapisania na 7 bitach. Standardem w tej chwili jest 8 bitów. Stajemy więc przed problemem zmieszczenia 8 bitów na 7 pozycjach. To, co na pierwszy rzut oka wydaje się niemożliwe, w praktyce jest bardzo proste. Rozwiązanie jest następujące: ósmy bit pierwszego bajtu staje się pierwszym bitem bajtu o numerze dwa, itd., aż do wysłania całego pliku. Ósmy bit wszystkich bajtów jest równy zeru. Czynność ta to encoding, natomiast odwrotna to decoding.

Po tym, może nieco przydługim, wstępie czas na konkrety. Programów do enkodowania jest wiele. Są mniej lub bardziej wygodne, rozbudowane etc. Nigdy jednak nie widziałem takiej „maszyny" jak **WINCODE for Windows** autorstwa George'a Silvy. Różne algorytmy enkodowania, dzielenie i łączenie plików, a nawet ich pakowanie podczas enkodowania to tylko niektóre z funkcji oferowanych przez ten program. Bardzo estetyczny, przejrzysty interfejs, toolbar, intuicyjna obsługa to jego zdecydowane atuty. Warty wspomnienia jest fakt, iż pomimo ogromu różnych oferowanych funkcji niedoświadczony użytkownik nie czuje się zagubiony nawet w czasie pierwszej sesji. Funkcje podstawowe wywołuje się kliknięciem na ikonę w belce narzędzi, dopiero zmiana konfiguracji wymaga nieco większego naszego zaangażowania. Teoretycznie można używać **WinCode** nigdy nie modyfikując jego konfiguracji.

Program pracuje w środowisku Windows, nie będzie problemem jego używanie równolegle z aplikacjami do „ściągania" plików z sieci. Autor jednak zrzucił z użytkownika konieczność przełączania aplikacji w celu odkodowania pliku. Zastosował bowiem bardzo interesujący trik – **WinCode** potrafi komunikować się z każdym właściwie programem i dodać do jego menu fragmenty swojego, umożliwiające uruchamianie zasadniczych funkcji! Całym tym procesem steruje oczywiście użytkownik, to on wybiera, jaki program ma mieć zmienione menu. Ta „wymiana menu" nie ma nic wspólnego z OLE 2.0, które ze względu na duże wymagania sprzętowe jest bardzo wolne.

Ciekawą cechą programu jest możliwość wykorzystania mechanizmu Drag-and-Drop. Pliki wybrane w Menedżerze Plików ulegną odkodowaniu po opuszczeniu ich na ikonę **WinCode**. Jest to forma przetwarzania wsadowego plików – można wybrać ich wiele i w ten sposób przeprowadzić ich enkodowanie bez dodatkowego nakładu pracy.

Program po instalacji zajmuje na twardym dysku jedynie około 450 kB. Instalacja i cała współpraca z programem przebiega bezproblemowo. Wersja shareware różni się od licencjonowanej brakiem systemu pomocy (dokładnie – nie ma pliku.HLP), zachowując jednak pełną funkcjonalność. Autor dał możliwość pełnego przetestowania programu przed rejestracją, która wiąże się z wydatkiem (uwaga!!!) ... 5$. Naprawdę dobry program za naprawdę małe pieniądze (przemyślcie to wszyscy ci, którzy żądacie wiele za niewiele).

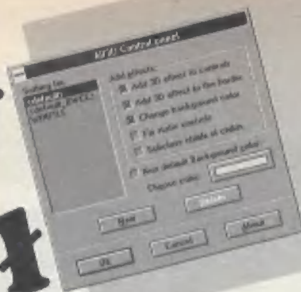
Jeśli zatem masz dostęp do INTERNETU i zdarza Ci się en/dekodować pliki radzę korzystać w tym celu z **WinCode**. To dobre narzędzie, przy którym nie nabawisz się odcisków.

Fido

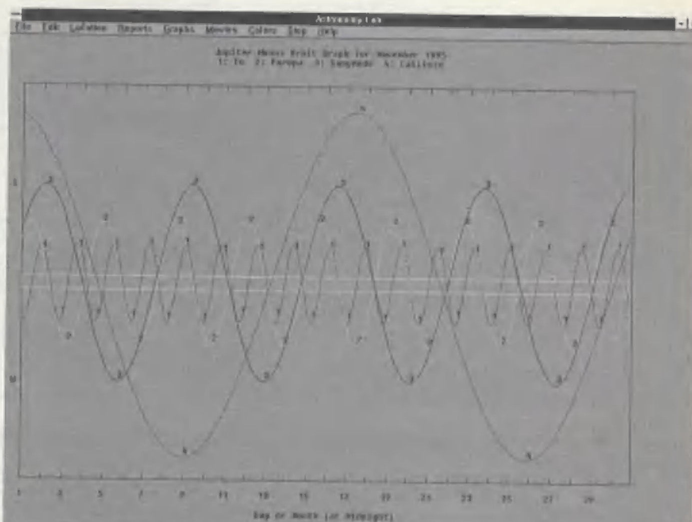
WINCODE

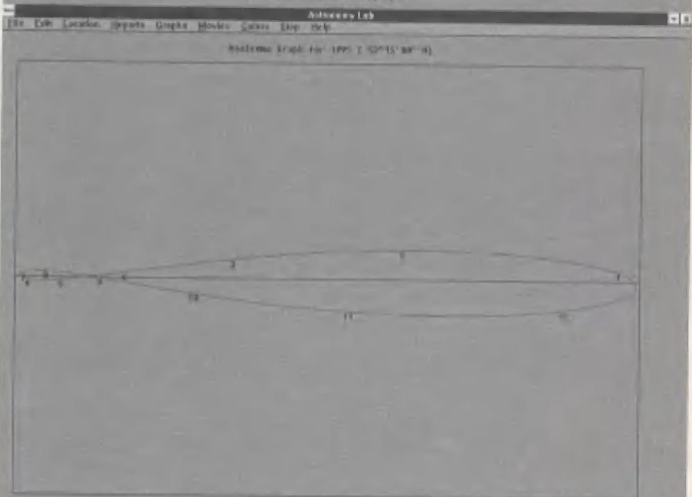
Środowisko: Windows
Autor: George H. Silva
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $ 5
Numer dysku: 8/4
Po spakowaniu: 262 kB(rar)

Gwiezdny pył



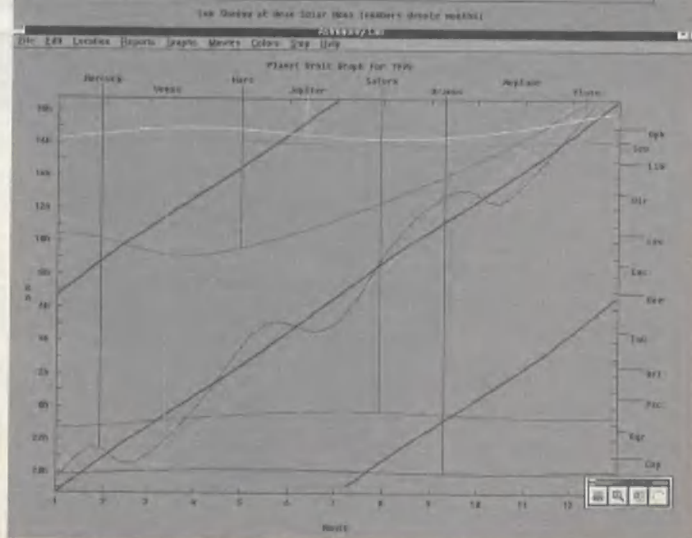
Jedną z najstarszych nauk – astronomią – interesowali się ludzie od setek lat. Już w starożytnym Egipcie znano tory ruchów planet i przewidywano daty zaćmienia Słońca. Ówczesnych „naukowców" nurtowało wciąż jednak podstawowe pytanie: jak wygląda nasz Układ Słoneczny oraz jaki kształt ma Ziemia? Na pewno każdy z Was słyszał już o teorii geocentrycznej Ptolemeusza, który twierdził, iż Ziemia jest nieruchoma i wokół niej przesuwa się Słońce oraz pozostałe ciała niebieskie. Ten błędny pogląd obowiązywał aż do roku 1543, kiedy zostało wydane dzieło Mikołaja Kopernika „O obrotach sfer niebieskich". Zawarta w nim teoria heliocentryczna posiadała jeszcze mnóstwo niedociągnięć, jednak był to duży krok ku rozpoznaniu prawidłowej budowy Układu Słonecznego. Dzisiaj dość dobrze wiemy, co nas otacza, wiemy co krąży, a co „stoi w miejscu". Astronomia fascynuje rzesze ludzi na całym świecie i jeżeli należysz do ich grona, zapraszam do zabawy z programem **ASTRONOMY LAB** dla środowiska MS Windows.





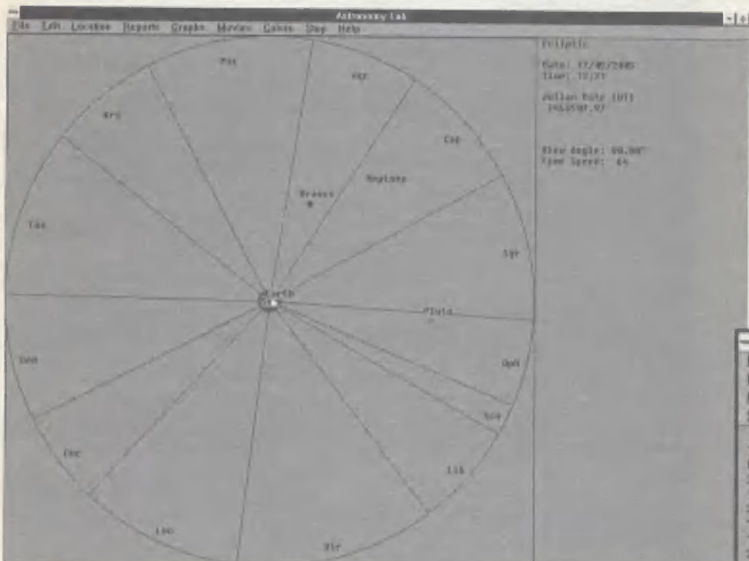
Po uruchomieniu programu na ekranie monitora pojawi się okno wraz z belką menu. Aby zobaczyć cokolwiek, należy przede wszystkim ustalić położenie punktu obserwacyjnego. Służy do tego opcja SET LOCATION. Po jej uaktywnieniu możemy wybrać ze spisu odpowiednie miasto (np. Warszawę). Komputer wyświetli długość oraz szerokość geograficzną danego punktu oraz różnice czasowe. Po wykonaniu tej drobnej czynności możemy przejść do istoty programu.

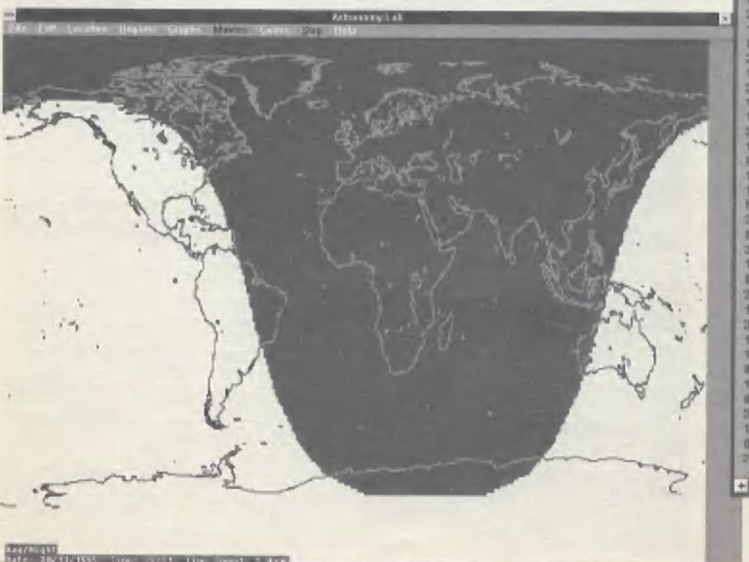
Opcja REPORTS zawiera dane o ciałach niebieskich. Bardzo pomocna jest tu komenda Introduction, która wyświetla wszystkie skróty dostępne z klawiatury, a używane w programie. Jeżeli chcesz naprawdę poważnie popracować z **ASTRONOMY LAB,** to warto je wydrukować lub przepisać na kartkę. Kolejne trzy komendy po Introduction związane są z kalendarzem oraz porami roku. Dzięki nim można zarówno wyznaczyć czasy wschodu i zachodu Słońca oraz Księżyca, jak i określić dni przesileń. Idąc dalej znajdziemy opcje dotyczące zaćmień (Eclipses), widoczności planet i komet (View). Generowanie raportu może trwać nawet do kilku minut i nie należy się zbytnio denerwować. W razie potrzeby z pomocą przychodzi klawisz Esc lub opcja Stop, przerywająca tworzony raport. Program podaje dokładną datę, czas oraz dodatkowe informacje związane z danym zjawiskiem astronomicznym.



Następna opcja na belce to GRAPHS, czyli – jak sama nazwa mówi – wykresy. W niej zawarte są graficzne prezentacje interesujących nas danych. Można zobaczyć wykres długości dnia w poszczegól-







nych porach roku (Day Length) i relacje zachodzące pomiędzy planetami. Na każdym z wykresów każda z planet zostaje oznaczona odpowiednim kolorem. Aby zmienić barwy należy posłużyć się poleceniem Assign Colors.

Ostatni już opcja, chyba najciekawsza, to MOVIES. Jej zadanie to pokazanie krótkich filmów i animacji. Pierwsza, Planetarium, przedstawia Słońce, Księżyc oraz planety podczas ruchu. **ASTRONOMY LAB** oferuje możliwość śledzenia ciała niebieskiego – służy ku temu funkcja Track Body. Po jej uaktywnieniu podczas wyświetlania animacji pokazana jest pozycja wyznaczonej planety. Dwa filmy dotyczą Jowisza oraz jego satelitów. Dodatkowo istnieją jeszcze cztery niewielkie animacje (jedna z nich dotyczy zależności pomiędzy nocą a dniem).

W programie wykorzystano klawisze funkcyjne:

- zbliżenia (Zoom In – F6),
- oddalenia (Zoom Out – F7),
- przyspieszenia (Speed Up – F2) i
- zwolnienia (Slow Down – F3) animacji.

Dla pragnących wycisnąć z programu jak najwięcej informacji istnieje pomoc w języku angielskim. Jest ona kontekstowa, rozbudowana i potrafi dobrze wyjaśnić wszystkie ewentualnie napotkane niejasności w pracy z programem. Opłata rejestracyjna wynosi 15 zielonych. Po jej uiszczeniu będziemy zaopatrzeni w najnowsza wersje astronomicznego laboratorium.

Program polecam wszystkim zainteresowanym astronomią. Może pełnić również rolę dydaktyczno-edukacyjną. Zawarta w nim wiedza jest naprawdę obszerna i sądzę, że każdy „skomputeryzowany astronom" powinien posiadać ją na twardym dysku.

Mud

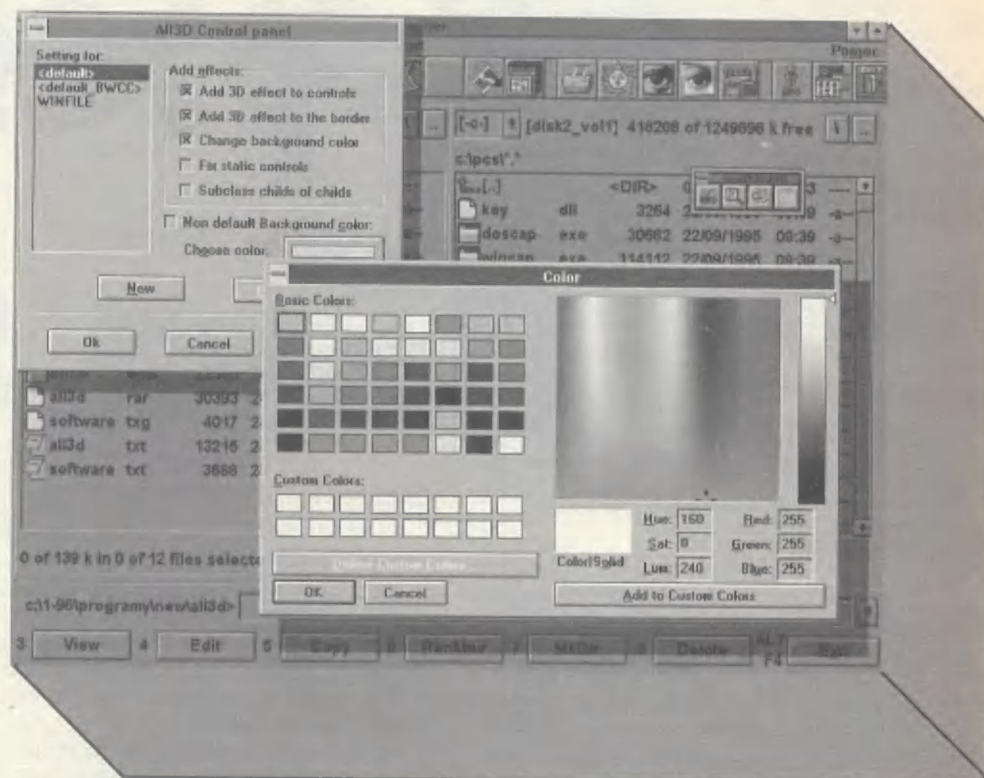
Astronomy Lab
File Edit Location
Reports Graphs
Movies Colors
Stop Help
17/04/1960
02/04/1961
22/04/1962
14/04/1963
29/03/1964
18/04/1965
10/04/1966
26/03/1967
14/04/1968
06/04/1969
29/03/1970
11/04/1971
02/04/1972
22/04/1973
14/04/1974
30/03/1975
18/04/1976
10/04/1977
26/03/1978
15/04/1979
06/04/1980
19/04/1981
11/04/1982
03/04/1983
22/04/1984
07/04/1985
30/03/1986
19/04/1987
03/04/1988
26/03/1989
15/04/1990
31/03/1991
19/04/1992
11/04/1993
03/04/1994
16/04/1995
07/04/1996
30/03/1997
12/04/1998
04/04/1999
23/04/2000

ASTRONOMY LAB

Środowisko: Windows
Autor: Personal MicroCosm
Zalecenia konfiguracji:
VGA, 386DX, 1 MB RAM
Opłata rejestracyjna:
$15 + $2 (opłata pocztowa)
Numer dysku: 8/5
Po spakowaniu: 370 kB (rar)



Trzeci wymiar w Windows



Prace nad nowymi możliwościami programów idą zwykle w parze ze zmianą ich zewnętrznego wyglądu. Nic tak nie przekonuje potencjalnych klientów do nowego produktu jak jego „nowoczesny wygląd". Doskonale widać to na przykładzie systemu Windows. Od zawsze pracował on w trybie graficznym, ale to, jak wyglądał na początku zadziwiłoby zapewne wielu. Każda nowa wersja to odmienny interfejs użytkownika. Długo utrzymał się klasyczny wygląd wersji 3.1, jednak już kilka miesięcy temu, znacznie wcześniej niż pojawił się Windows 95, Microsoft rozpoczął sprzedaż produktów pracujących w zmienionym środowisku graficznym: Word 6.0, Excel 5.0. Wszystkim, którzy widzieli te produkty, podoba się ta drobna, ale interesująca różnica w wyglądzie. Malkontenci twierdzą jednak, że te nowe programy pracują znacznie, znacznie wolniej niż ich brzydsi poprzednicy.

Do takich właśnie wiecznie niezadowolonych adresowany jest opisywany program. **All3D** to działająca w tle, niewidoczna dla użytkownika nakładka. Jej uruchomienie powoduje radykalną zmianę wyglądu wszystkich okien dialogowych aplikacji (zarówno tych działających, jak i tych, które dopiero zostaną uruchomione). Standardowe, płaskie, białe tło zmienia się na uwypuklone szare, elementy kontrolne zyskują „trzeci wymiar". Pojawiają się wyraźnie widoczne wgłębienia i uwypuklenia poszczególnych elementów.

Ze względu na specyfikę działania programu autor nie wyposażył **All3D** w program instalacyjny, gdyż całość procesu instalacji może zostać przeprowadzona przez nawet bardzo „zielonego" użytkownika. Instalacja sprowadza się bowiem do prostego skopiowania kilku plików do katalogu Windows'a i podkatalogu SYSTEM. Na koniec pozostaje tylko dodać do grupy Autostart ikonę **All3D** i gotowe. Niestety, istnieje także druga strona medalu. Niektóre aplikacje nie chcą poprawnie współpracować z **All3D**. Należą do nich na przykład programy wykorzystujące bibliotekę *BWCC.DLL*, ale także standardowy FileManager. Na szczęście autor programu – Andreas Furrer – dał użytkownikom możliwość „dostrojenia" **All3D** do potrzeb różnych programów. Do pakietu dołączony jest plik *All3D.CTL*, który po przekopiowaniu do katalogu SYSTEM powoduje pojawienie się nowej ikonki w Control Panel. Uruchomienie związanego z nią programu umożliwia zdefiniowanie listy „wyjątków" – aplikacji, dla których działanie **All3D** ma być inne niż standardowe, oraz określenie na czym polegać ma ta zmiana. Autor w dołączonym pliku tekstowym podaje listę znanych mu koniecznych zmian. Nie jest ich wiele, a program nie powoduje żadnych dodatkowych komplikacji.

Podsumowując – bardzo ciekawy, niewielki programik, zmieniający gruntownie wygląd MS Windows. Prosty w instalacji (proste kopiowanie plików), trywialna obsługa, niewielka ilość zajmowanej pamięci a w zamian poprawienie wyglądu poszczególnych okien. Polecić go można każdemu – no chyba, że ktoś nie chce, by jego Windows prezentował się efektowniej. Takich jest jednak niewielu.

Fido

ALL 3D 1.30

Środowisko: Windows 3.1
Autor: Andreas Furrer
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: freeware
Numer dysku: 8/7
Po spakowaniu: 31 kB (rar)

W artykule tym przedstawię kilka praktycznych zastosowań edytora Word Express. Oczywiście napisanie instrukcji posługiwania się tym edytorem przekracza ramy tego artykułu, dlatego opisałem kilka najbardziej użytecznych poleceń.

Ekspressem przez tekst

wskazówki praktyczne

Postępując analogicznie możemy wpisać wszystkie osoby. Bardzo ważne przycisk *Insert table*. Zostanie otwarte wtedy okno dialogowe, w którym mo-

KORESPONDENCJA SERYJNA

Aby prowadzić korespondencję seryjną konieczne jest skorzystanie z plików zawierających informację o osobach, do których korespondencja ma zostać wysłana. Mogą to być pliki w formacie bazy danych dBase lub zwykłe pliki tekstowe, odpowiednio przygotowane przez użytkowników. Zajmę się tutaj tą drugą metodą, ponieważ jest ona częściej stosowana w praktyce.

Plik zawierający informację o korespondentach powinien mieć rozszerzenie CSV. Tak więc, na wstępie, musimy utworzyć taki plik za pomocą np. Notatnika Windows. W pierwszej linii tekstu można umieścić (ale niekoniecznie) nazwy pól, pod jakimi będą występowały poszczególne elementy adresu. Może to wyglądać np. tak:

Imię, Nazwisko, Adres

Użyte znaki „," rozdzielają poszczególne pola. Należy zwrócić uwagę jak jest ustawione pole *List separator* w ustawieniach międzynarodowych Windowsów. Jeśli jest to znak „;", to w miejsce użytego przeze mnie przecinka należy wstawić średnik (lub odpowiednio inny znak). W następnych liniach tekstu trzeba wpisać dane poszczególnych adresatów, również oddzielone odpowiednim znakiem. Oto odpowiedni przykład:

Jan, Kowalski, ul. Polna 12/1 Warszawa

jest, by po wprowadzeniu ostatniej osoby nie zapomnieć utworzyć nową linię naciskając klawisz *enter*. Inaczej ostatni wprowadzony adresat zostanie pominięty w liście. Tak przygotowany plik należy zapisać na dysku i przejść do edytora **Word Express**.

Tutaj musimy wskazać, w którym pliku zawarte są informacje o adresatach. W tym celu należy wybrać polecenie *Set Database* znajdujące się w menu *Utilities*, zaznaczyć stworzony przez nas plik z rozszerzeniem CSV i w zależności od tego, czy pierwsza linia zawiera informacje o nazwach pól, włączyć opcję *Use first records...* i nacisnąć przycisk *OK*.

Informacje z pliku CSV można wykorzystać w samym tekście listu wstawiając je jako pole *Marge Field*, występujące na liście otwieranej poleceniem *Field* w menu *Insert*. W tekście pojawi się albo nazwa pola, albo zawartość tego pola, w zależności od ustawień *Document options* w menu *Edit* (przełącznik *Show Marge Records*). Podczas drukowania kopert (polecenie *File | Print Envelopes*) również możemy wykorzystać te informacje odpowiednio komponując adres z uwidocznionych na liście *Marge Fields* elementów.

WSTAWIANIE TABEL

Aby wstawić tabelę należy kliknąć

żemy określić ilość kolumn i wierszy oraz wielkość marginesu, jaki będzie oddzielał tekst w komórce od jej brzegów. Tabela zostanie wstawiona na całej szerokości strony, zupełnie jak w edytorze M.S. Word. Każda komórka tabeli może być osobno formatowana. Można swobodnie zmieniać szerokości kolumn przy użyciu myszki. Bardzo przydatne jest automatyczne ustawianie szerokości komórek w stosunku do umieszczonego w nich tekstu (*Table | Edit Cells* i przełącznik *Auto Width*). Należy zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy wstawieniem tabeli w trybie tekstowym, a wstawianiem w trybie obiektowym (przycisk Insert Table w linii przycisków trybu obiektowego). Same tabele niczym się nie różnią, ale ta wstawiona w trybie obiektowym może być, tak jak każdy obiekt, dowolnie rozmieszczana na stronie przy użyciu myszki.

WSTAWIANIE RYSUNKÓW.

Posługiwanie się trybem obiektowym pozwala bardzo łatwo i przyjemnie wstawiać rysunki do tekstu. W tym celu należy kliknąć przycisk Import a picture znajdujący się na linii przycisków trybu obiektowego. Kursor myszki zmieni wtedy kształt ze strzałki na krzyżyk prosząc nas o zaznaczenie obszaru, na którym zostanie umieszczony rysunek. Po dokonaniu tej czynności otworzy się okno dia-

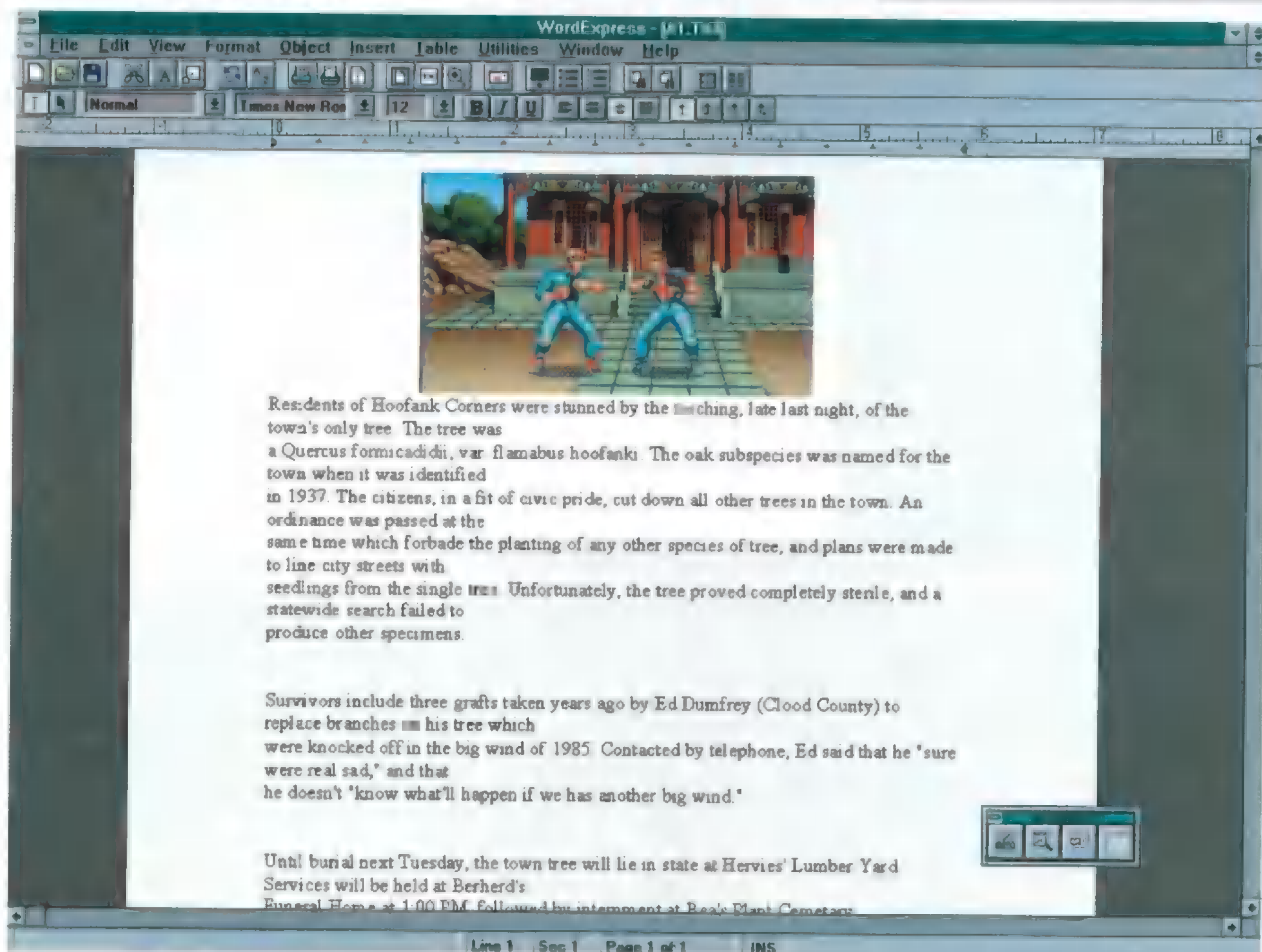
logowe, w którym musimy podać nazwę pliku z zapisanym obrazkiem. Dozwolone formaty plików to *BMP, TIF, PCX, WMF*. Rysunek zostanie odpowiednio przeskalowany do rozmiarów obszaru zaznaczonego myszką. Jeśli zależy nam na zachowaniu oryginalnego rozmiaru lub proporcji rysunku, to musimy wywołać okno dialogowe z parametrami rysunku. Można to zrobić klikając dwukrotnie w miejscu, w którym znajduje się rysunek. Inne możliwe ustawienia to „ręczne" podanie położenia rysunku na stronie, ustawienie marginesu wokoło rysunku, określenie kolorów rysunku i jego tła, obcinanie (przycisk Crop) i dodawanie (przycisk Margins) brzegów, rysowanie ramki wokoło rysunku (przycisk Border). Ustawienie Wrap określa, w jaki sposób ma być rozmieszczany tekst wokoło obiektu. Wybranie None oznacza, że obiekt przykryje tekst, na którym został umieszczony, Line spowoduje rozsunięcie linii tekstu, tak że obiekt będzie znajdował się pomiędzy nimi, natomiast ustawienie Text oznacza, że tekst będzie opływał obiekt z wszystkich stron.

WSTAWIANIE TEKSTU JAKO OBIEKTU

Podobnie jak wstawia się tabelki i rysunki, jako obiekty można wstawiać fragmenty tekstu. Pozwala to na bardzo łatwe formatowanie strony, którą po prostu układa się jak klocki. Aby wstawić tekst należy kliknąć przycisk Create a new text frame umieszczony oczywiście na linii z przyciskami trybu obiektowego. Kursor myszki przybierze wtedy kształt krzyża, czekając na zaznaczenie obszaru, w którym będzie wstawiony tekst. Po zaznaczeniu edytor przejdzie w tryb tekstowy, a w lewym – górnym rogu zaznaczonego prostokąta pojawi się kursor do wpisywania tekstu. Tekst ten można formatować w taki sam sposób, jak podczas normalnego pisania. Jeśli tekst nie mieści się w prostokącie to można powiększyć jego rozmiary przy użyciu myszki. Należy ustawić myszkę na krawędzi tekstu i pociągnąć tą krawędź do nowego położenia.

Olo

Word Express 1.0
Środowisko: Windows
Autor: Micro Vision Development
Zalecenia konfiguracji: 2MB
Opłata rejestracyjna: $ 49.95+$16 przesyłka
Numer dysku: 8/8
Po spakowaniu: 1 dyskietka instalacyjna



Ściąga z matematyki

odsłona druga

Kilka miesięcy temu, w numerze listopadowym "PC SHAREWARE" prezentowaliśmy polski program wspomagający naukę matematyki - **MatDav 3.0** - adresowany do uczniów starszych klas szkoły podstawowej oraz ponadpodstawowej. Znaleźć w nim można wzory najczęściej używane przy rozwiązywaniu zadań z planimetrii i stereometrii, pozwalające na obliczenie pól i obwodów podstawowych figur geometrycznych oraz objętości brył. W programie znaleźć możemy również listę zadań egzaminacyjnych do szkół średnich w całym kraju. Moim skromnym zdaniem jest to interesujący i wart poznania produkt. Z tym większą przyjemnością pragnę zaprezentować kolejną wersję tej aplikacji. Po uruchomieniu wersji **4.0** zostaniemy poproszeni o zdefiniowanie trybu pracy. Do wyboru mamy trzy możliwości: Sound Blaster 2.0, brak dźwięku lub powrót do DOS-a (klawisz ESC). Po wybraniu pierwszego lub drugiego punktu możemy przystąpić do pracy. Na ekranie monitora zobaczymy belkę zawierającą osiem grup tematycznych: FUNKCJE, OBJĘTOŚCI, OBWODY, POLA, TWIERDZENIA, INNE, POMOC, WYJŚCIE. W grupie INNE znajdziemy trzydzieści dziewięć zestawów egzaminacyjnych z matematyki do szkół średnich oraz cztery testy zawierające trzydzieści cztery pytania. Po zakończeniu testu program ocenia nasze wiadomości wystawiając ocenę od 1 do 6. Nowością jest to, iż wyboru interesującego nas wzoru dokonać możemy w dwojaki sposób - myszką lub korzystając z klawiatury. Ta druga metoda jest zdecydowanie bardziej czasochłonna i nieatrakcyjna. Dla osób nie posiadających myszki podaję sposób obsługi programu z klawiatury. Naciskamy klawisz ESC i wchodzimy do belki wyboru. Poruszamy się tam za pomocą kursorów, potwierdzenia dokonujemy klawiszem ENTER. W każdym momencie możemy skorzystać z wbudowanej do programu pomocy (klawisz F1). Zakończenie i powrót do DOS-a nastąpi po wybraniu polecenia WYJŚCIE lub kombinacji klawiszy (ALT+X). Jakie zatem różnice możemy dostrzec pomiędzy wersją **3.0** i **4.0 MatDav** a? **MatDav 4.0**, w porównaniu do wersji **3.0**, zyskał obsługę Sound Blastera, komfort pracy wzrósł dzięki wykorzystaniu przez program myszki. Wszystkie teksty, które zobaczymy na monitorze są z charakterystycznymi dla języka polskiego znakami (ą, ę, ć, ż itd.). Jedyne, co mogę zarzucić, to brak objaśnień wzorów na wyświetlanych ilustracjach.

MatDav 4.0 z naszej dyskietki jest znacznie okrojony w stosunku do wersji licencjonowanej. Warto jednak poznać wersję freeware tego programu przed podjęciem ewentualnej decyzji o rejestracji.

MatDAv 4.0

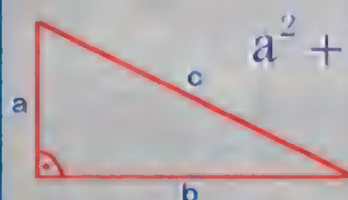
Środowisko: DOS
Autor: Dawid Kochański
Zalecenia konfiguracji: VGA
Opłata rejestracyjna: 15 zł
Numer dysku: 8/10
Po spakowaniu: 318 kB(rar)



Twierdzenie Pitagorasa !

W trójkącie prostokątnym suma kwadratów długości przyprostokątnych jest równa kwadratowi długości przeciwprostokątnej.

$$a^2 + b^2 = c^2$$



Test składa się 4 części. TEST 1 i TEST 2 zawiera 10 pytań, TEST 3 - tylko 4 pytania, natomiast TEST 4 - 10 pytań.
Wzory w teście 1 [illegible]: np. wzór na pole koła: p=pi*r^2 lub [illegible]
Przykłady innych wzorów: [illegible] lub Pc=pi*r^2+[illegible], [illegible], V=Pp*H
itd. Opis symboli: a^2 - "a" do potęgi 2, [illegible] - dwie trzecie, [illegible]
razy "b", [illegible] - cztery razy "a", pi - [illegible], V - objętość, Pc - pole powierzchni
całkowitej, Pp - pole podstawy, Pb - pole powierzchni bocznej.
Uwaga! Wzory pisz małymi lub dużymi literami. [illegible]
literą, a druga część dużą, program uzna za błędną odpowiedź. [illegible]
Wyjątek stanowią wzory z działu stereometrii (figury przestrzenne).
Np. Pc=2*Pp+Pb. Czas sprawdzić twoje wiadomości!
Esc - rezygnacja. Dowolny klawisz kontynuacja.

GUCIO

czyli

co ma jeż do żółwia

Każdy, kto zna kilka różnych języków programowania przyzna, że posiadają wiele zbliżonych elementów. Każdy uniwersalny język musi bowiem posiadać określoną, wąską grupę konstrukcji (pętle skończone, nieskończone, rozgałęzienia, warunki). Zauważono to już dawno temu, ba, nawet matematycznie udowodniono. Cała reszta to już tylko specyfika języka i sprzętu. Najważniejszym krokiem w nauce programowania jest zatem nie fakt pamięciowego opanowania poszczególnych komend języka, a umiejętność odpowiedniego sposobu myślenia, który łatwo daje się przełożyć na konkretny język maszyny. Wszyscy chyba wiedzą o istnieniu takich "modelowych" języków. Nie da się przy ich użyciu stworzyć poważnych, komercyjnych aplikacji, jednak pozwalają one łatwo poznać poszczególne techniki programowania. Swego czasu takim językiem było LOGO, którego próbowano uczyć już nawet małe dzieci. Inną próbą stworzenia takiego języka jest prezentowany **Gustaw**.

Podstawowym założeniem autorów LOGO była natychmiastowa wizualizacja wydawanych komend. Takie podejście wydaje się słuszne, jako bardziej przemawiające do początkującego "kodera". Podobne założenia przyjęli autorzy prezentowanego programu. Tu również, podobnie jak w LOGO, mamy obiekt, którym możemy sterować - jest nim tytułowy jeż **Gustaw**. Jego autorzy poszli jednak nieco dalej. Oprócz wizualizacji, wzbogacili swój język w elementy zabawy. Poruszanie się jeża utrudniane jest bowiem przez mury miasta, tworzonego przez użytkownika.

Program (można chyba powiedzieć: „system") podzielony został na trzy zasadnicze części - Miasto, Edytor i Program. Niestety, w wersji shareware dostępne są jedynie dwie z nich - Miasto i Program. Miasto jest wygodnym edytorem pozwalającym stworzyć "mury miasta", tzn. ustawić klocki-przeszkadzajki na planie. Pakiet dysponuje kilkoma przykładowymi miastami. Stworzone samodzielnie możemy zapisywać na dysku w celu późniejszego wykorzystania w programach. Ponieważ jednak testowana była wersja shareware, współpraca z dyskiem była ograniczona (praktycznie niemożliwa). Użytkownik tej wersji nie ma bowiem możliwości zapisu stworzonego przez siebie miasta. Wszystko, co da się na tym polu zrobić, to wczytanie przygotowanego przez autorów przykładu i ewentualne jego poprawki. W tym miejscu czas na małą dygresję. Takie podejście spotyka się często - to naturalne, że autorzy wykorzystują kanały dystrybucyjne programów shareware, jako swego rodzaju reklamę wersji komercyjnych swoich dzieł. To nikogo nie dziwi i w tym nie ma nic złego. Lepiej przecież, aby użytkownik poznał w miarę dobrze program, zanim go kupi. A i kupowanie nie traci sensu - dostaje się przecież więcej niż miało się za darmo. Najczęściej chyba (jeśli jest to oczywiście możliwe) shareware'owe wersje programów różnią się tym, że nie można zapisać efektów pracy. Daje to użytkownikowi możliwość dokładnego poznania programu, a jednocześnie autorowi gwarancję zasłużonego zarobku.



Autorzy **Gustawa** poszli jednak dalej. Oprócz tych klasycznie blokowanych komend uniemożliwili potencjalnym użytkownikom tej wersji możliwość tworzenia własnego programu. Można wydawać **Gustawowi** proste rozkazy, niedostępne są jednak np. instrukcje pętli. Mamy więc język programowania bez języka programowania. Nie da się zatem powiedzieć wiele na temat skuteczności języka na podstawie wersj shareware. Poznanie programu nie ułatwia (szukałem w pomocy oraz plikach dołączonych do programu) brak informacji na temat składni i semantyki **Guciowego** języka. Bogaty i kontekstowy help zawiera głównie informacje o klawiszologii w poszczególnych sytuacjach. Dużym plusem jest natomiast wydawanie komend w języku polskim. Nikomu nie trzeba tłumaczyć co oznacza np. słowo „lewo". Sprawa komplikuje się jednak, kiedy tylko na podstawie obserwacji wykonania stwierdzić musimy, co oznacza "glowna to start". Mam nadzieję jednak, że wersja komercyjna zawiera wszystkie materiały potrzebne do nauki.

Dość już jednak krytyki, czas na szczegóły. Program działa pod DOS-em, w trybie graficznym. Posiada bardzo elegancki, naturalny w obsłudze interfejs, który czasem zaskakuje swoją "inteligencją" - np. pytając o nazwę miasta do wczytania, daje użytkownikowi możliwość podejrzenia listy dostępnych miast. Edytor miast jest bardzo wygodny, oprócz oczywistych "zostaw klocek", "usuń klocek", oddaje nam do dyspozycji wygodne funkcje blokowe, automatyczne wstawianie czy kasowanie bloczków pod poruszającym się kursorem. Część Programu daje możliwość rozwiązywania przygotowanych przez autorów zadań, zawiera również gotowe przykłady rozwiązań. Testowana wersja dysponowała tylko dwoma zadaniami, producent obiecuje jednak,



że pełna posiada ich ponad dwadzieścia. Użytkownik ma duże możliwości śledzenia wykonania programu: można regulować jego prędkość lub przerwać wykonywanie w dowolnym momencie. Nie ma niestety "wizualizacji" wykonywanej aktualnie instrukcji. To wynika chyba jednak wyłącznie z przyjętej organizacji ekranu (patrz obrazek). Nie bardzo jest jak wyświetlić jednocześnie program i planszę z **Guciem**.

Podsumowując stwierdzić należy, iż **Gustaw** jest wartościowym programem, dając nieco zabawy – uczy. Jest to szczególnie ważne w przypadku dzieci, bo do nich to adresowany jest ten program. Malkontenci stwierdzą: programowanie proceduralne to prehistoria, a to, co prezentuje **Gustaw** to nawet nie procedury. Pamiętać jednak musimy, że ten pakiet ma być absolutnie pierwszym krokiem w stronę programowania komputerów i nie wiadomo do czego mały użytkownik wykorzysta zdobytą tu wiedzę. Jeśli będzie chciał zostać programistą nie obejdzie się bez dalszej edukacji. Jeśli jednak będzie korzystał z komputera tak jak większość z nas, to nauka z pomocą jeża **Gustawa** pozwoli mu na samodzielne tworzenie prostego makra np. w WordBasicu. I o to przecież chodziło.

Fido

GUSTAW
Środowisko: DOS
Autor: Katarzyna Dzido
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: brak
Numer dysku: 8/11
Po spakowaniu: 679 KB (rar)

Coś dla bobasów!!!

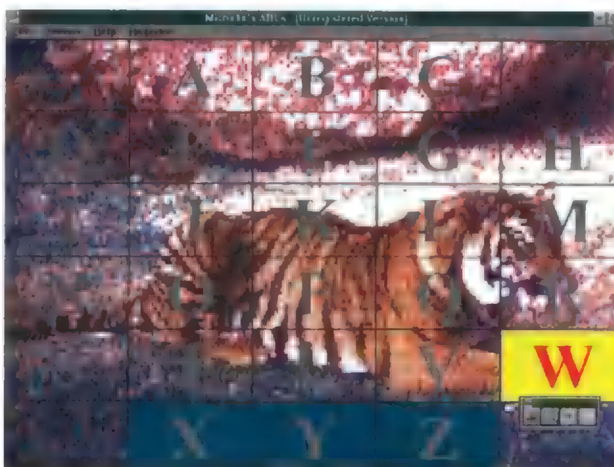
Ważne dla dalszej części artykułu: małe dziecko = bobas = berbeć = malec =... itd.

Znajomość języka obcego, w szczególności angielskiego z prawidłową wymową – któż by tego nie chciał? Wiemy, jak jest z nauką języków obcych w szkole – dodatkowe obciążenie korepetycjami przecież i tak już maltretowanego ponad miarę swoich możliwości biednego ucznia, który traktuje nauczycieli jako swoich wrogów, rok szkolny jako czas wojny o przetrwanie, a szkołę jako miejsce codziennych bitew i źródło kłopotów. Przy obecnym poziomie edukacji konieczne jest "załatwienie" dobrych i tanich korepetycji (jak np. u mnie – wiadomość w redakcji).

A można tego uniknąć! Wszyscy filolodzy i psycholodzy wiedzą, że najlepiej zacząć uczyć się języka obcego w wieku 2 do 6 lat. Wtedy nauka jest najefektywniejsza i zabiera mniej czasu (małe dziecko potrafi opanować płynnie obcy język w przeciągu 1 roku!!!).No dobrze, powiecie, ale jak to zrobić? Kto takiego małego „berbecia" wyśle na kursy przygotowawcze, czy może na prywatne lekcje? Jest to niemożliwe, jeśli weźmiemy pod uwagę, że średni czas koncentracji takiego „zbyt ruchliwego małego człowieczka" wynosi ok. 5 minut, potem niestety interesuje go już wszystko inne, tylko nie osoba która ma nauczać. Przecież on poświęcił jej już aż 5 minut swego cennego życia, w którym ma jeszcze tyle do zrobienia.

Ale!!! Czy zwróciliście kiedyś uwagę na to, ile czasu wasza pociecha spędza przed komputerem grając i bawiąc się w najlepsze? W tym właśnie tkwi „sęk". Jeśli więc nie można malca odciągnąć od komputera – WYKORZYSTAJMY TO!!! Jak? Otóż niejaki pan Zoran Sevarlic, autor programu Michelle's ABCS, w oparciu o swoje doświadczenie, jako tatusia małej dziewczynki, stworzył (w postaci M's ABCS) całkiem niezłego nauczyciela alfabetu języka angielskiego dla małych dzieci w wieku od 2 do 6 lat.

Program dostarcza zabawy, ale i wiele potrafi nauczyć. Nie nudzi się tak szybko i niesamowicie wciąga (przy testowaniu programu sam nie mogłem się doczekać, jaka będzie kolejna nagroda). Sama idea programu jest niezwykle prosta (musi taka być ze względu na swoich odbiorców) – po uruchomieniu (znów uproszczenie, bo chociaż program pracuje pod Windows, daje się uruchomić z poziomu DOS-a, a więc autor pomyślał o tym, aby nie piętrzyć przeszkód przed potencjalnymi odbiorcami czytaj: „berbeciami") mamy do wyboru dwa poziomy zaawansowania:

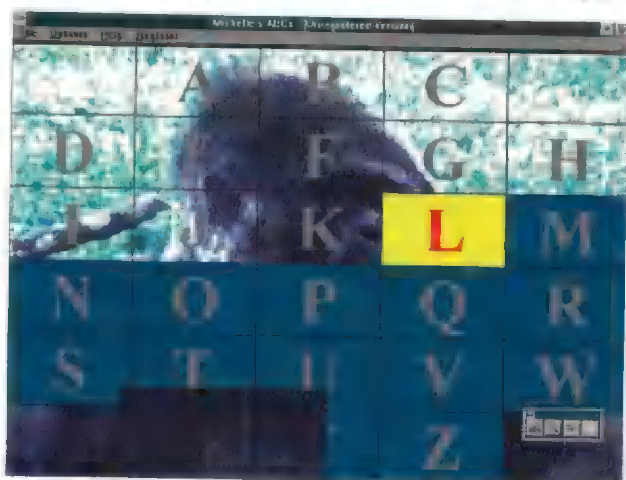


Beginner – ta opcja przeznaczona jest dla maluchów,

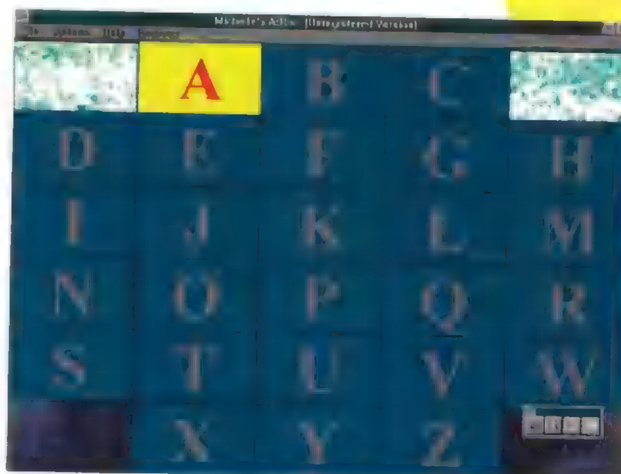


od których wymaga się tylko patrzenia na ekran i słuchania wymowy poszczególnych liter alfabetu. Wystarczy im po prostu włączyć tę opcję, aby program sam przejął kontrolę i przeprowadzał naukę oraz odpowiednio nagradzał za uważne wysłuchanie i obejrzenie lekcji. Nie dziwcie się, kiedy wasz „berbeć" będzie piszczał z radości po kolejnych nagrodach, jakimi są kolorowe obrazki zwierzątek oraz odgrywane melodie. Lekcje powtarzają się aż do momentu wyłączenia opcji (przycisk Close w File Menu).

Advanced – ta z kolei opcja wymaga już pewnego zaangażowania w naukę. Program po wyświetleniu pierwszej litery i wymówieniu jej doskonałym angielskim będzie oczekiwał na wprowadzenie owej literki z klawiatury bądź kliknięcie na niej myszką. Na końcu każdej pomyślnie ukończonej linii dziecko zostaje dodatkowo nagrodzone dźwiękiem informującym go o dotychczasowym sukcesie. Opcja ta uczy zatem zarówno alfabetu angielskiego i jego wymowy, jak i posługiwania się myszką oraz klawiaturą (powiesz może: co to takiego wielkiego? – Dla niego albo dla niej to wielka frajda – przekonasz się!). Jeśli litera nie zostanie wprowadzona lub będzie niewłaściwa, program cierpliwie czeka na poprawną odpowiedź.



Jest to istotna zaleta tego typu programów, jeśli przypomnimy sobie, ile to razy brakuje nam cierpliwości, gdy nasza pociecha nagminnie zapomina, że B różni się od P tym, że ma drugi brzuszek itp. Poza tym, jak to zwykle bywa z dziećmi, kiedy się uczą alfabetu, strasznie męczące jest ciągłe bieganie i pytanie mamusi, tatusia, wujka, cioci, babci, dziadka, (... tutaj kolejne gałęzie drzewa genealogicznego) „ A co to za literka?". Odpowiedź brzmi: A. Mijają 3 sekundy i jaki efekt? Ano taki, że dzieciak znów stoi przed kimś z dokładnie tym samym pytaniem.



Michelle's ABCS rozwiązuje ten problem w bardzo prosty sposób – otóż zawiera w sobie wspomnianą wyżej opcję wymowy każdej literki i w związku z tym dziecko potrafi sobie ją utożsamić z odpowiednim tekstem wymawianym przez komputer.

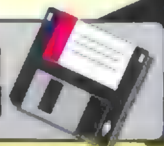
Jak więc widać, zalet programu jest całe mnóstwo, ale są i małe wady, o których należałoby pamiętać a przynajmniej wiedzieć, zanim się program udostępni dziecku. Należy odpowiednio dawkować czas pracy z programem, ponieważ istnieje niebezpieczeństwo, że jeśli siedzi się przy nim zbyt długo to może się po prostu znudzić. Nuda może wynikać z tego, że program posiada tylko 4 obrazki w formie nagrody i dwa rodzaje muzyczek. Oczywiście sprawa wygląda zupełnie inaczej, jeśli w odpowiednim momencie zakończymy lekcję, aby powrócić do niej po kilku dniach – wtedy pozytywny efekt murowany. Obrazki są w standardzie RBP i, szczerze mówiąc, nie są najwyższej jakości, ale ma to zapewne swoje wytłumaczenie w fakcie, że autor pragnął umożliwić korzystanie z programu lichym kartom graficznym. Poza tymi niedociągnięciami na nic raczej nie można narzekać. Całość jest miła dla oka, zarówno kolory liter i ich tła, jak i kształty są bardzo ładnie dobrane. Muzyka nie jest najgorsza (nawet na „brzęczku"), ale mało jej w programie.

Ogólnie program jest bardzo dobry i na pewno warto go wykorzystać do nauki angielskiego (chociaż przypominam, że moje korepetycje są ciągle aktualne).

Markus

Michelle's ABCS 1.0b

Środowisko: Windows
Autor: Zoran Sevarlic
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $15
Numer dysku: 8/12
Po spakowaniu: 294 KB (rar)



PROGRAM Z OKŁADKI

BEZ LITOŚCI

Ta gra to rarytas dla wszystkich zwolenników krwawych jatek. Fabuła nie jest najważniejsza: powiedzmy, że walczymy w Światowym Turnieju Łamignatów o tytuł Pierwszego Mordogrzmota Galaktyki. Zwycięzca otrzyma tytuł oraz – w formie premii – rękę księżniczki Łamiszczęki. Stawka jest wysoka, więc musisz solidnie pracować wszystkimi kończynami. Pamiętaj – litość zostaw w szatni.

„Body Blows" to klasyka gatunku, przez koneserów stawiany na równi ze „Street Fighter" czy „Mortal Combat". Podobnie jak one, wyróżnia się wspaniałą oprawą graficzną i niebywale płynną animacją. Postacie są duże, narysowane bardzo starannie i dowcipnie, zaś walki odbywają się w różnych scenerlach nie nużąc oczu jednostajnością tła. Tym, co z pewnością ucieszy entuzjastów obijania twarzy bliźnim, jest bardzo szeroka gama zwykłych uderzeń i tajemnych ciosów. W wersji demo możemy walczyć jedynie jako Nick przeciwko Danowi. Po rejestracji (czytaj zakupieniu pełnej wersji w sklepie) otrzymujemy do dyspozycji dziesięciu bohaterów. Każdy z nich ma swoją historię i magiczne ciosy charakterystyczne tylko dla siebie. Możemy walczyć przeciwko koledze lub komputerowi. W tym drugim przypadku naszym zadaniem jest pokonanie kolejno wszystkich przeciwników, a w finałowym pojedynku samego bosa Maxa. Jeżeli nie czujemy się na siłach od razu podjąć wyzwanie, możemy najpierw odrobinę potrenować.

(jur)

Od redakcji:
W Polsce można kupić najnowszą wersję gry (zatytułowaną „ULTIMATE BODY BLOWS") w warszawskiej firmie MARKSOFT.

KLAWISZOLOGIA:

Gracz 1 — RUCH:

w	e	r
s		d
z	x	c

Gracz 2 — RUCH:

7	8	9
4		6
1	2	3

i ◄ STRZAŁ ► (ENTER)
i/lub Joystick

STEROWANIE NICKIEM:

Bez klawisza strzału

- skok w górę
- skok w górę i w lewo
- krok/pchnięcie w lewo
- niski blok
- skok w górę i w prawo
- krok/pchnięcie w prawo
- wślizg

Z wciśniętym klawiszem strzału

- kopnięcie w korpus
- *super młynek
- wysoki blok
- niski cios pięścią
- niskie kopnięcie
- potężny cios pięścią*
- wysoki cios pięścią
- specjalne niskie kopnięcie

W powietrzu z wciśniętym klawiszem strzału

- wysokie kopnięcie
- *niespodzianka
- młynek
- latająca pięść

Znaczkiem * oznaczone są TAJEMNE CIOSY (aby wykonać TAJEMNY CIOS należy tak długo trzymać wciśnięty klawisz strzału, aż wskaźnik siły przyjmie kolor krwistoczerwony)

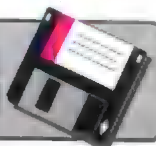
Body Blows

Środowisko: DOS
Autor: Team 17
Zalecenia konfiguracji: 386 SX, 8 MB RAM, VGA
Opłata rejestracyjna: brak (demo)
Numer dysku: 8/14
Po spakowaniu: 427 kB(rar)



Bomba atomowa w komputerze!

PROGRAM Z OKŁADKI



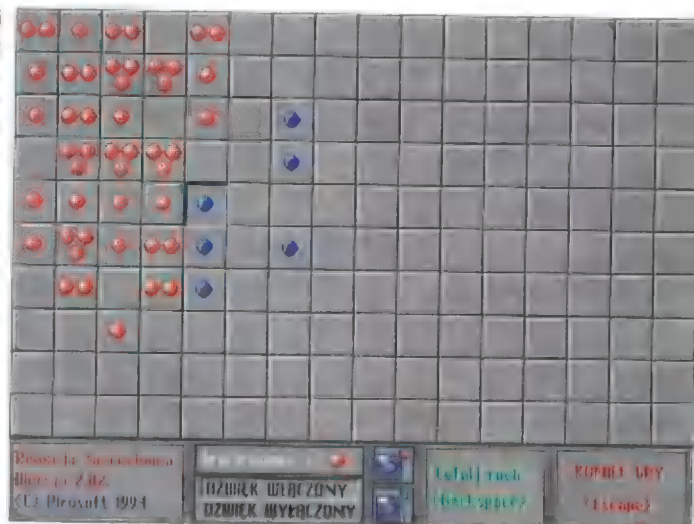
Bywają gry ogromnie rozbudowane, zadziwiające wspaniałą trójwymiarową grafiką i oprawą dźwiękową, a mimo to nie nadające się do niczego poza oglądaniem. Bywają także gry wizualnie skromniejsze lecz oparte na tak świetnym pomyśle, że można grać godzinami. Jak widać, kluczem do sukcesu jest dobra idea. Gdzie takich szukać? Wydawać by się mogło, że wszystko już było. Strzelaniny, strategie, przygodówki, mordobicia oparte są na utartych schematach, zmienia się jedynie towarzysząca im legenda i scenografia. Okazuje się, że inspiracją do napisania dobrej gry może być obserwacja przyrody i elementarna wiedza z zakresu fizyki. Reakcja łańcuchowa jest zjawiskiem przyrodniczym polegającym na tym, że jedne cząstki przekazują energię innym. Cząstka, która otrzymała odpowiednią dawkę, może przekazać ją kolejnej i tak bez końca. Warunkiem rozpoczęcia reakcji jest przekroczenie tak zwanej masy krytycznej. Powstała w ten sposób lawina jest niekontrolowanym żywiołem, wykorzystywanym między innymi w broni nuklearnej. Nikogo nie zachęcam do samodzielnych prób wyzwalania energii jądrowej, jednak można zasady tego procesu prześledzić w bezpiecznym zaciszu domowym. Wystarczy zagrać w **Reakcję łańcuchową**. Jest to gra przeznaczona dla 2, 3, 4 osób. Akcja rozgrywa się na szachownicy złożonej ze stu sześćdziesięciu kwadratowych pól. Każdy z graczy umieszcza swoją molekułę na dowolnym, pustym lub uprzednio zajętym przez własne cząstki, polu. Każde z pól ma swoją „masę krytyczną", to znaczy może pomieścić określoną liczbę cząstek: pola narożnikowe – dwie, boczne – trzy, pozostałe – cztery. Po przekroczeniu tej liczby następuje eksplozja, w wyniku której molekuły rozrzucane są na sąsiednie kwadraty. Wszystkie cząstki znajdujące się na polu, na które spadnie molekuła uczestnicząca w wybuchu, zmieniają kolor na jej właściwy. Może to doprowadzić do kolejnej reakcji i tak bez końca, aż do momentu, gdy na planszy pozostaną molekuły w jednym kolorze.

Jednego z graczy może zastąpić komputer. Jak twierdzi autor, w obecnej wersji poziom gry maszyny nie jest jeszcze zbyt wysoki, lecz pod koniec listopada miała ukazać się udoskonalona odmiana z rozbudowaną strategią oraz z możliwością gry w sieci Novell. Warto wspomnieć o oprawie dźwiękowej **Reakcji łańcuchowej**. Program obsługuje karty muzyczne zgodne z Sound Blasterem, interfejs Covox oraz głośniczek PC-ta (dźwięki wydobywające się z tego ostatniego są, jak łatwo się domyślić, mało efektowne). Efekty audiofoniczne odtwarzane za pomocą karty są przednie (posiadacze wolniejszych maszyn typu 386 SX powinni wyrzucić z pamięci sterownik EMM386), podobnie jak animacje wybuchów, które można ustawić na wolne lub szybkie za pomocą pliku *setup.exe*; ten sam plik pozwala na wybór źródła dźwięku, ustalenie liczby graczy i tym podobne ustawienia. Zapewniam, że w **Reakcję łańcuchową** gra się wyśmienicie, chociaż zwycięstwo przy małej liczbie graczy nie jest sprawą prostą.

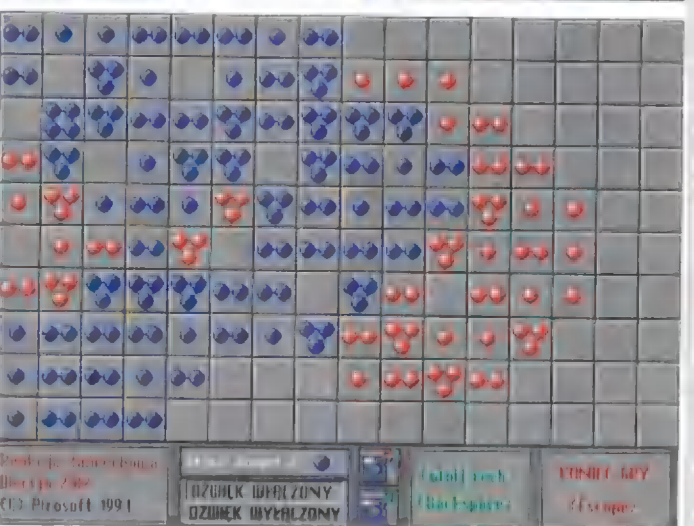
(Ja)

Reakcja Łańcuchowa 2.02

Środowisko: DOS
Autor: Pirosoftm
Zalecenia konfiguracji: AT 16 MHz, mysz, VGA
Opłata rejestracyjna: freeware
Numer dysku: 8/15
Po spakowaniu: 193 kB(rar)







TWOJA SZANSA W BIZNESIE

Wyobraź sobie, że jako początkujący biznesmen, zostałeś zaproszony do pięknego pałacu na wystawną kolację w stylu angielskim. Wszędzie świece, goście w szykownych strojach, kelnerzy majestatycznie wnoszą przekąski i ustawiają je na stołach, wokół których ludzie wolno spacerują albo rozmawiają w małych grupkach.

Między innymi jest tam wielu znanych biznesmenów, którzy – zaprzątnięci rozmowami w swoim gronie – nie zwracają na Ciebie najmniejszej uwagi. Czujesz się jak malutka płotka wśród tych „grubych ryb". Próbujesz więc spokojnie i „na luzie" włączyć się w jedną z inteligentnych dysput i po jakimś czasie wzbudzasz zainteresowanie swoją błyskotliwością i poczuciem humoru. Wkrótce rozmawiasz już z przedstawicielem pewnego dużego koncernu, który wyraźnie interesuje się Twoją osobą i tym, co masz do zaoferowania. Twój głos drży z podekscytowania, kiedy zaczynacie rozmawiać o możliwości podpisania kontraktu. Zdajesz sobie dokładnie sprawę, że nie mogłeś lepiej trafić i że stoisz właśnie przed życiową szansą. Wreszcie ów przedstawiciel prosi o Twoje „namiary" ... **I co w tym momencie robisz ???**

Czy oczekujesz, że ten poważny pan poda Ci grzecznie długopis i karteczkę, abyś mu się tam wpisał ? ...

A może nerwowo rozglądasz się wokół za jakimś „pisadełkiem" i choćby skrawkiem papierka ? ...

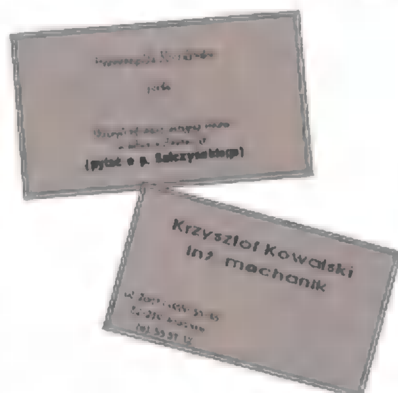
ALEŻ NIE!!!

Ty spokojnie wyjmujesz z wewnętrznej kieszeni marynarki elegancką wizytówkę zaprojektowaną przez Ciebie za pomocą **Rockforda 3.0! –** programu napisanego właśnie w tym celu.

Już na pierwszy rzut oka możesz zauważyć, że autor programu pomyślał o użytkowniku i umożliwił uruchamianie **Rockforda** bezpośrednio z poziomu DOS-a (automatycznie ładuje Windows, które jest jego środowiskiem pracy).

Przy drugim rzucie oka (uważaj !!! na trzeci zabraknie Ci oka) możesz odnieść niemiłe wrażenie pozornego skomplikowania programu (całe mnóstwo przycisków, szufladek, napisów, kropek, kółek i okienek), ale minie ono, gdy tylko zdasz sobie sprawę, że to ma swój sens. Wszystko, co potrzebne, jest praktycznie „w zasięgu myszki" i nie trzeba ciągle odwiedzać menu.

Zapewniam Cię, że już po kilku chwilach pracy z **Rockfordem** będziesz się w nim czuł, jak ryba w wodzie. A gdyby pojawił się jakiś problem, możesz skorzystać z rozbudowanego „helpa",



w którym znajdziesz wszelkie szczegóły.

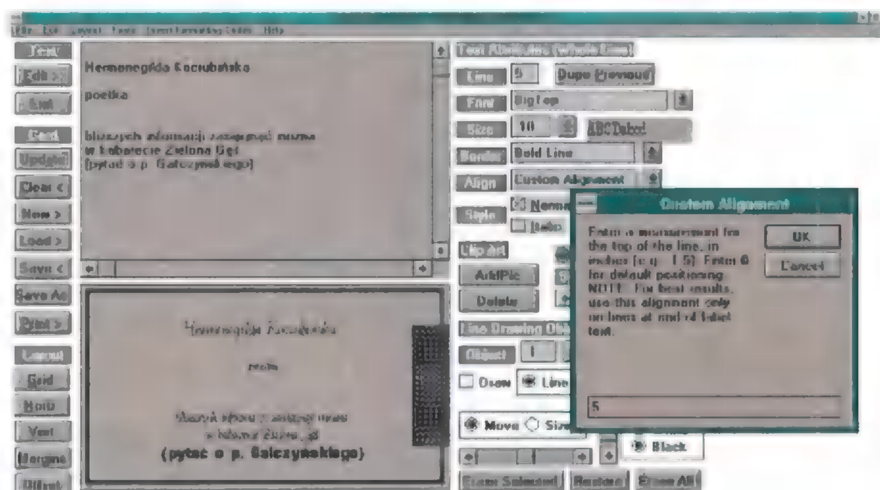
A teraz do rzeczy.

Za pomocą **Rockforda** możesz projektować małoformatowe karty wszelkiego rodzaju (wizytowe, reklamowe, zaproszeniowe, ogłoszeniowe, itp.)

Możesz pisać używając standardowo zainstalowanych pod Windows czcionek (typu *True Type*), rysować różne linie, kółka, kwadraty, „doklejać" do karty pliki graficzne (max. 2, w standardzie *PCX* lub *BMP*).

Wszystko to możesz mieć w pionie lub w poziomie, z czterema rodzajami obramowań bądź bez. Możesz ustawiać marginesy, offsety, itd. Możliwości jest mnóstwo, więc pokrótce je omówię ...

Ekran składa się z dwóch okienek tekstowych, z których górne służy do edycji tekstu, a dolne jest oknem typu **WYSIWYG** (ang. **W**hat **Y**ou **S**ee **I**s **W**hat **Y**ou **G**et) co można przetłumaczyć „To co widzisz, to otrzymasz". Czyli – dokładnie to, co widzisz na dolnym okienku znajdzie się na wydruku (serio! sam sprawdzałem). W związku z tym przy wprowadzaniu tekstu należy ciągle kontrolować, jak wygląda sytuacja w dolnym okienku, bo program nie jest wyposażony w automatyczną adjustację tekstu.



Wszelkie rysunki i grafikę wprowadzamy bezpośrednio do dolnego okienka.

A teraz zwięzłe omówienie dostępnych w programie opcji.

PRZYCISKI FUNKCYJNE
(znajdujące się po bokach okienek)

EDIT – wprowadzanie i edycja tekstu;
EXIT – opuszczenie **Rockforda**;
UPDATE – aktualizacja wyglądu okienka WYSIWYG (w menu EDIT jest możliwość ustawienia automatycznej aktualizacji - polecam!);
CLEAR – usunięcie bieżącej karty z ekranu i pamięci;
NEW – usunięcie bieżącej karty i ustawienie nowej;
LOAD – załadowanie z dysku istniejącej karty;
SAVE – zapamiętanie karty na dysku;
SAVE AS – zmiana nazwy pliku karty, bądź utworzenie pliku, jeśli takowy nie istnieje;
PRINT – otworzenie szufladki menu File i umożliwienie wyboru 1 z 4 opcji drukowania (szczegóły w helpie);
GRID – siatka pomocnicza do skalowania obiektów i grafiki;
HORIZ – poziome ustawienie karty;
VERT – pionowe ustawienie karty;
MARGINS – ustawienie marginesów (jednostką jest cal);
OFFSET – ustawienie odległość między krawędzią karty a ramką (por. Border).

SEKCJA ATRYBUTÓW TEKSTU

DUPE PREVIOUS – ustawienie bieżącej linii dokładnie tak, jak jest ustawiona linia poprzednia (ta sama czcionka, rozmiar, styl, itp.);
FONT – wybór i zmiana czcionki;
- SIZE – ustawienie rozmiaru czcionki (zakres wielkości 4÷36 pkt na znak);
- BORDER – wybór 5 rodzajów ramek;
- ALIGN – ustawienie pozycji linii (z lewej, z prawej, wyśrodkowana, itp.);
- STYLE – zmiana atrybutów tekstu w linii;
- REV. – odwrócenie tekstu;

SEKCJA WKLEJANIA GRAFIKI Z ZEWNĄTRZ
(CLIP ART)

ADD PIC – wklejenie pliku graficznego (max. 2 obrazki PIC 1 i PIC 2);
DELETE – skasowanie aktualnego obrazka;
Strzałki pod polami **SMALLER** i **LARGER** służą do skalowania wklejonego obrazka.

SEKCJA RYSOWANIA OBIEKTÓW tj. linii, kółek i kwadracików
(LINE DRAWING OBJECTS)

OBJECT – wybór obiektu do edycji (1÷12);
WIDTH – wybór grubości obwodu obiektu (1÷24);
DRAW – rysowanie obiektu;
DRAW COLOR – wybór koloru rysowania (biały lub czarny);
MOVE (ze strzałkami wokół) – przesunięcie obiektu;
SIZE – zmiana jego rozmiaru;
ERASE SELECTED – skasowanie bieżącego obiektu,
RESTORE – odtworzenie ostatnio skasowanego obiektu;
ERASE ALL – skasowanie wszystkich obiektów.



Na zakończenie, w myśl powiedzenia „Trening czyni mistrza", proponuję abyś spróbował(a) wymyślić i stworzyć własną reklamówkę czy wizytówkę, wykorzystując poniższych 7 praktycznych kroków, w których starałem się uwzględnić dotychczas omówione funkcje. W nawiasach zamieszczam funkcje pomocne w danym kroku.

1. *Wybierz ułożenie karty pionowe lub poziome (Vert, Horiz).*
2. *Wybierz odpowiednią czcionkę (Font).*
3. *Jeśli chcesz, możesz zmienić rozmiar i styl czcionki oraz pozycję linii (Sekcja atrybutów tekstu).*
4. *Obramuj kartę i w dowolnej linii zamień kolorami tło oraz tekst (Border, Rev.).*
5. *Dodaj do karty jakiś obiekt, przesuń go, zmień jego rozmiar (Sekcja rysowania obiektu).*
6. *Wklej jakąś grafikę, powiększ ją, pomniejsz, skasuj (Sekcja wklejania grafiki).*
7. *Wybierz jedną z czterech opcji drukowania i wydrukuj Swe dzieło (Print).*

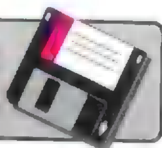
Życzę przyjemnej pracy!

MARKUS

Rockford 3.0

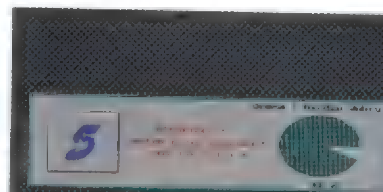
Środowisko: Windows
Autor: George Campbell
Zalecenia konfiguracji: IBM PC 386, 2MB RAM, VGA, mysz, hdd
Opłata rejestracyjna: 15$
Numer dysku: 8/16
Po spakowaniu: 320 kB (rar)

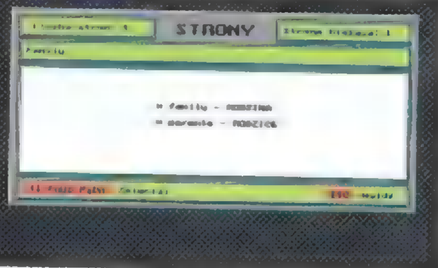
PROGRAM Z OKŁADKI



Pierwszy krok do Europy







Kilka lat temu miały w naszym kraju miejsce wydarzenia, które radykalnie odmieniły życie Polaków. Między innymi wydano nam paszporty i pozwolono odwiedzać kraje niegdyś uważane za siedlisko imperialistycznej zarazy. Dopuszczono, by obywatele tych państw, teraz nazywani naszymi braćmi Europejczykami, swobodnie poruszali się po naszej ojczyźnie, prowadzili swoje interesy, zakładali przedsiębiorstwa itp. Naszym podstawowym dążeniem stało się tak zwane „wejście do Europy". Są jednak pewne bariery, jakie świeżo upieczony Europejczyk musi pokonać. Najistotniejszą z nich jest na pewno bariera językowa. Jako średniej wielkości naród bez wielkich wpływów politycznych czy gospodarczych, nie możemy oczekiwać, że Anglicy lub Francuzi zaczną się „na gwałt" uczyć języka polskiego. Przeciwnie, to my musimy nauczyć się ich języków narodowych. Wielu naszych rodaków doskonale to zrozumiało, stąd tyle szkół, kursów, podręczników czy programów komputerowych poświęconych nauce posługiwania się obcą mową. Komputer, jak się okazało, również może być wykorzystany jako pomoc lingwistyczna. Jest sporo różnego rodzaju programów-kursów językowych od gigantycznych produkcji multimedialnych (Euro Plus), po skromne wizualnie, lecz także bogate w treść, programy typu E-Teacher. Jest więc w czym wybierać. Postaram się jeszcze bardziej utrudnić decyzję (a może właśnie ułatwić...) przedstawiając rewelacyjny shareware'owy program do nauki języka angielskiego, pod tytułem **AB-System**.

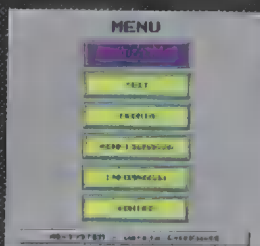
Jest to doskonała propozycja dla osób rozpoczynających edukację językową, ponieważ na ekranie wyświetlane są oprócz słów także liczne rysunki oddziałujące na naszą wyobraźnię lepiej niż tekst, co powoduje, że wiedza nabyta w ten sposób jest trwalsza i lepiej usystematyzowana. Posłużmy się przykładem: wybraliśmy test dotyczący części ciała, program poprosił nas o przetłumaczenie słowa „oko"; równocześnie na ekranie pojawił się rysunek twarzy z wyróżnionym strzałką okiem. W przypadku podania błędnej odpowiedzi zobaczymy ten sam rysunek z opisanymi po angielsku częściami twarzy. Prawda, że trafia do wyobraźni? Zacznijmy jednak od podstaw, czyli od obsługi programu. Być może dla wielu z Państwa zniechęcającą wiadomością będzie fakt, że **AB-System** nie został napisany specjalnie pod Windows. Istnieje niesłuszne, moim zdaniem, przekonanie, że aplikacje dla DOS-a są już anachronizmem nie wartym uwagi. Szkoda byłoby z tego powodu rezygnować z wielu tak dobrych, jak właśnie opisywany, produktów. Tym bardziej, gdy oprawa graficzna i łatwość obsługi stoją na dobrym poziomie.

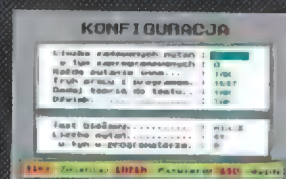
Po uruchomieniu ukazuje się główne menu w postaci zestawu klawiszy funkcyjnych. Pierwszym etapem naszej działalności musi być wybór grupy tematycznej zapisanej w którejś z dołączonych baz danych. Jeżeli zapomnimy dopełnić formalności, program przypomni nam o niej wyświetlając stosowne okienko. Spis wszystkich dostępnych grup i możliwość dokonania wyboru jednej z nich udostępnia nam opcja Dysk. Przed przystąpieniem do nauki warto jeszcze na chwilę uruchomić opcję Konfiguracja, za pomocą której będziemy mogli ustalić parametry pracy, takie jak:

- liczba pytań testu z uwzględnieniem tak zwanych pytań zaprogramowanych (to znaczy zaznaczonych jako szczególnie istotne),
- to, czy każde pytanie testu ma być różne od pozostałych,
- tryb pracy z programem – do wyboru mamy:
  test – program zada z góry ustaloną liczbę pytań (bez zapamiętywania błędów),
  nauka – błędna odpowiedź jest zapamiętywana, a pytanie, którego dotyczyła, będzie „wałkowane" aż do skutku, czyli do zapamiętania poprawnej odpowiedzi;
- dołączanie do testu wiedzy teoretycznej (w przypadku pojawienia się błędnej odpowiedzi) oraz
- użycie sygnałów dźwiękowych.

W tym miejscu ukazują się także informacje dotyczące testu aktualnie znajdującego się w pamięci. Gdy wszystkie parametry odpowiadają już naszym oczekiwaniom, możemy wreszcie rozpocząć proces kształcenia. Sygnałem startowym jest wciśnięcie klawisza Test. Ekran zostaje podzielony na szereg okien, z których najważniejsze znajdują się po lewej stronie. U góry umieszczone jest pole, w którym wyświetlane są pytania. Poniżej, w pasku edycyjnym, wprowadzamy odpowiedź, po czym program wypisuje swój komentarz (poziom niżej) oraz, w razie pomyłki, prawidłową odpowiedź (w najniższym oknie).

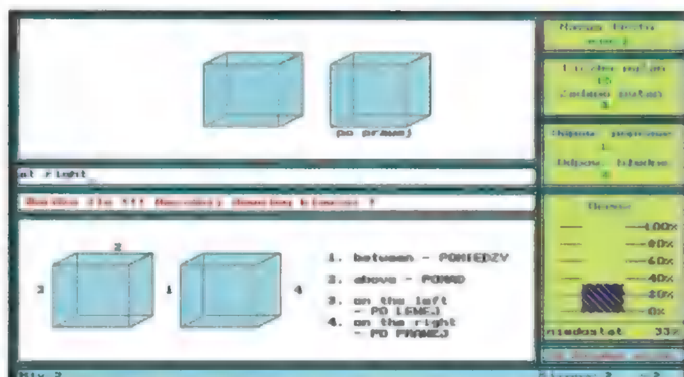


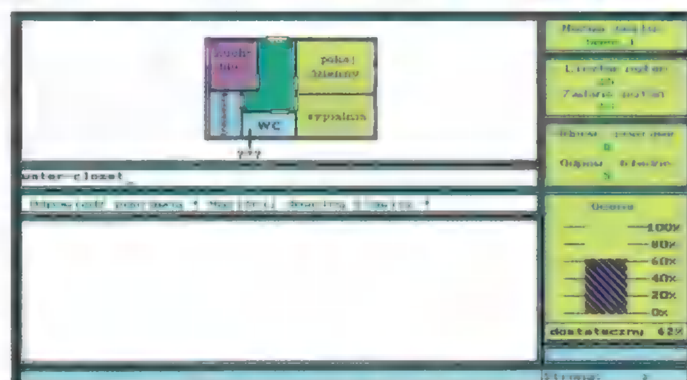




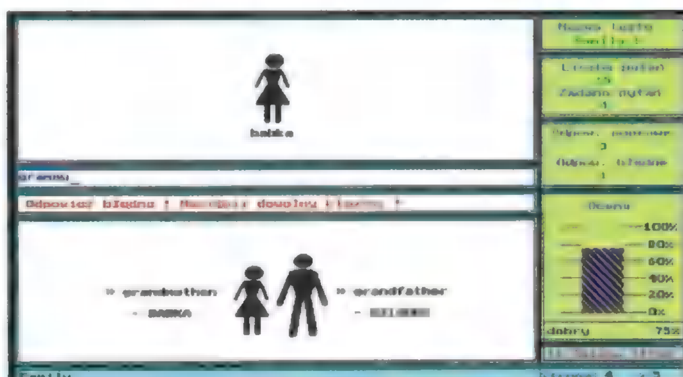


Jak już wspomniałem, po podaniu błędnej informacji (jeżeli tak zadecydowaliśmy w konfiguracji) otrzymamy dawkę wiedzy teoretycznej o całości aktualnie omawianego zagadnienia. Po prawej stronie zgrupowane są typowe dane statystyczne i porządkowe. Znajduje się tam informacja o nazwie bieżącego testu, liczbie pytań w nim zawartych, liczbie pytań dotychczas zadanych, liczbie poprawnych i błędnych odpowiedzi, a także dotychczasowa ocena naszej wiedzy (z którą możemy się nie zgodzić, jednak pamiętajmy, że wystawił ją bezstronny komputer). Po zakończeniu testu wyświetlane jest podsumowanie jego przebiegu z oceną za „całokształt", procentowym wskaźnikiem dobrych odpowiedzi i krótkim, choć czasem dobitnym, komentarzem. Oprócz sprawdzenia znajomości słownictwa z konkretnej dziedziny, możemy także przejrzeć wiadomości teoretyczne z zakresu interesującej nas grupy tematycznej. Po wybraniu opcji TEORIA pojawia się spis treści zawierający tytuły podrozdziałów, na jakie podzielono dane zagadnienie. Należy zdecydować się na jeden z nich, a program wyświetli pożądane informacje w formie tekstu lub rysunku (to drugie jest bardziej powszechne). W głównym menu znajdują się ponadto opcje INFORMACJA (krótka notka o autorze) oraz KONIEC (nie wymaga chyba komentarza).



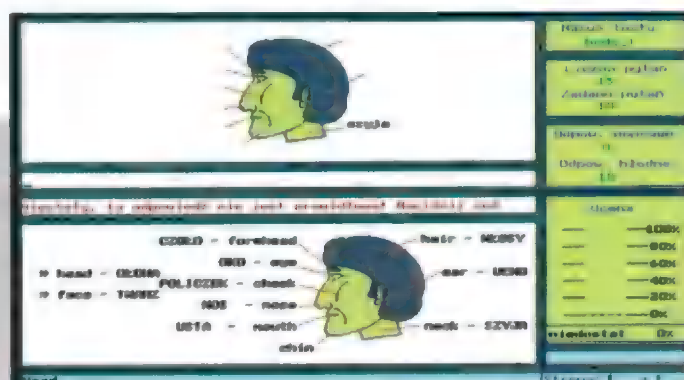


Na pierwszy rzut oka trudno znaleźć jakiś system pomocy zawierający dokładniejsze dane o sposobie obsługi bądź działaniu programu. Wbrew pozorom taki system istnieje, chociaż droga do niego jest nieco zawiła. W opcji DYSK należy wybrać zestaw o nazwie *ab-instr* po czym włączyć funkcję TEORIA. Ukaże się spis treści naszego helpa, który na pewno rozwieje ewentualne wątpliwości związane z obsługą **AB-Systemu**. Tyle możliwości oferuje wersja shareware'owa. Po rejestracji otrzymamy dodatkowe bazy danych oraz program do tworzenia własnych – AB-Edytor.



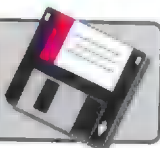
Przedstawiłem pokrótce charakterystykę programu **AB-System**. Wydaje mi się, że jego bezdyskusyjne zalety, takie jak ładna oprawa graficzna, uczenie przy wykorzystaniu pamięci wzrokowej czy systematyzowanie zagadnień, niwelują drobne potknięcia w postaci błędów literowych w pytaniach. W każdym razie ja miałem dzięki niemu dużo dobrej i, co najważniejsze, pożytecznej zabawy. Szczerze zachęcam do przetestowania swojego angielskiego za pomocą **AB-Systemu**.

Jan Jankowski



AB-System

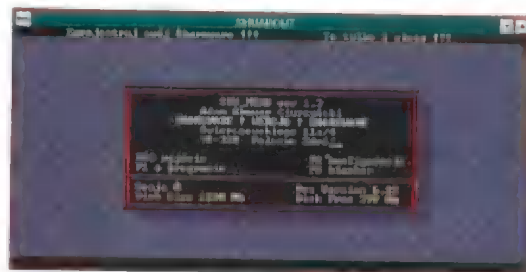
Środowisko: DOS
Autor: Piotr Czajkowski
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 14.90 zł
Numer dysku: 8/18
Po spakowaniu: 105 kB (rar)



Szybki start

Miło mi donieść, że w Polsce powstają rasowe programy shareware. Wielu użytkowników komputerów w naszym kraju robi jeden krok dalej i próbuje swych sił w tworzeniu własnych aplikacji. Nic dziwnego, że wciąż pojawiają się tysiące średnich, setki niezłych i dziesiątki bardzo dobrych programów napisanych przez amatorów, co nie znaczy, że niekompetentnych programistów. Raz na jakiś czas w morzu tego typu produkcji wprawne oko recenzenta (oj..., chyba woda sodowa zaczyna uderzać mi do głowy) dostrzega błysk prawdziwej perełki. Zadaniem czasopisma takiego jak to, które w tej chwili trzymasz w ręku, drogi czytelniku, jest ich sprawne wyławianie i rozsławianie. Tym razem nie potrzeba było wielkiego wysiłku z naszej strony, gdyż taka właśnie mała, lśniąca perełka sama wpadła nam w łapy a mówiąc językiem prozy: autor znalazł nas, a nie my jego. I całe szczęście, bo dzięki temu mam teraz zaszczyt przedstawić **Shumenu** pana Adama Ciurzyńskiego – niewielki, prosty w obsłudze, a jednak piękny program shareware. Nie chciałbym popadać w bałwochwalczy zachwyt, ale niech mi będzie wolno pogratulować panu Adamowi, zwanemu Shuwarem, znakomitego pomysłu i jeszcze lepszej realizacji. Jego dzieło jest dopracowane pod każdym względem, a zastosowane w nim rozwiązania w zakresie komunikacji z użytkownikiem mogą wywołać kompleksy u wielu programistów pracujących dla wielkich firm software'owych.

Ale po kolei. Do czego właściwie służy **Shumenu**? Jak pisze sam autor, możemy za jego pomocą wgrywać w łatwy i wygodny sposób najczęściej używane programy. Jest nieocenioną pomocą w sytuacji, gdy wiele osób o zróżnicowanych zainteresowaniach i niekoniecznie dużej wiedzy informatycznej korzysta z jednego komputera. Nie będą od tej chwili musiały pamiętać, w jakim katalogu i pod jaką nazwą zapisany jest plik wykonawczy ich ulubionego narzędzia czy gry, a wiemy, jak niezdrowe są stresy, o które nietrudno, gdy po wymuszonej przerwie na obiad nasz młodszy brat bezskutecznie próbuje powrócić do świata Diuny, Doom'a czy innego Lion King'a. Najbardziej optymalną (i właściwie jedyną sensowną) metodą postępowania jest wpisanie komendy ładującej **Shumenu** do pliku *autoexec.bat*. Teraz, po włączeniu komputera, ujrzycie naprawdę ładny ekran roboczy (aż dziw bierze, że takie cudo można wyczarować za pomocą Turbo Pascala). Obsługa programu jest dziecinnie prosta, więc nie będę opisywał krok po kroku zasad jego działania. Wszystkie ewentualne wątpliwości rozwieje z pewnością dokumentacja dołączona w postaci pliku o nazwie *readme!.txt*. Postaram się jedynie przedstawić ogólną charakterystykę aplikacji. Składa się ona z czterech części:



- właściwego menu zawartego w pliku *shumenu.exe*, łączącego wszystkie elementy w jedną całość;
- programu inicjalizującego, za pomocą którego ustawiamy wygląd, zawartość oraz inne parametry naszego menu (plik *shusetup.exe*);
- modułu wyświetlającego krótki tekst pomocy;
- graficznego wygaszacza ekranu o nazwie *fly.exe*.

Urodę tego ostatniego będą mogli podziwiać jedynie posiadacze karty EGA lub lepszej, jednak pozostałe funkcje programu zadziałają praktycznie na dowolnym sprzęcie. Jak już wspomniałem, wszystkie wyżej wymienione części składowe **Shumenu** dostępne są z poziomu programu głównego. Uruchamiamy je wciskając odpowiednio klawisze F1, F2, F3. Pierwszym etapem działania powinno być dostosowanie parametrów pracy do naszych potrzeb i wymagań. Mam tu na myśli zarówno czysto kosmetyczne ustawienia, jak i określenie istoty rzeczy, czyli listy programów przeznaczonych do szybkiego uruchamiania. Do pierwszej grupy zaliczyłbym możliwość zmiany kolorów tła, ramek, napisów itp., a także wybór wygaszacza ekranu (o graficznym już pisałem, jest jeszcze do wyboru tekstowy – przeznaczony głównie dla posiadaczy słabszych kart graficznych oraz całkowita rezygnacja z blankera). Ważną informację stanowi ścieżka dostępu do katalogu roboczego **Shumenu** (opcja Katalog). W wypadku podania w tym miejscu błędnej wartości program nie będzie działał prawidłowo. Teraz pozostaje już tylko wypełnienie naszego menu nazwami ukochanych aplikacji. Za każdym razem musimy wpisać nazwę pliku uruchomieniowego, jego parametry startowe oraz ścieżkę dostępu, przy czym nasz bohater jest na tyle inteligentny, że w przypadku podania nazwy nieistniejącego katalogu lub pliku poinformuje nas o tym. Bardzo, moim zdaniem, ciekawym pomysłem jest zliczanie „odpaleń" programu. Jeżeli zainstalowaliśmy jego wywołanie w auto-

execu otrzymamy coś na kształt licznika przebytych kilometrów w samochodzie. Numer aktualnie otwartej sesji poznamy dzięki części informacyjnej (klawisz F1). Poza tym dowiemy się jaką pojemność oferuje nasz twardy dysk i jaka część tej pojemności jest jeszcze dostępna. Jeżeli ktoś jeszcze nie wie, będzie miał także okazję zdobycia informacji o tym, z jaką wersją systemu operacyjnego pracuje.

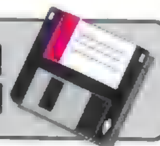
Pokrótce obejrzeliśmy sobie całość, a także pewne detale naszego pacjenta (autora i czytelników proszę o wybaczenie kolokwialności określeń). Pozostała mi jeszcze do zakomunikowania dość, jak sądzę, istotna kwestia. Dzięki uprzejmości Pana Adama Ciurzyńskiego otrzymałem do testowania pełną, zarejestrowaną wersję programu. Bezpłatnie będzie rozprowadzana specjalna jego odmiana pozbawiona możliwości zmiany kolorów i wypisywania istotnych informacji w lewym, górnym rogu ekranu (o tej opcji nie pisałem), a w zamian wyposażona w komunikaty spowalniające pracę. Proszę się jednak nie martwić. Opłata rejestracyjna jest śmiesznie niska i sądzę, że większość przyszłych użytkowników **Shumenu** zdecyduje się przesłać marne dwa złote lub jedną dyskietkę HD na adres autora. Sądzę, że warto.

Jan Jankowski

Shumenu

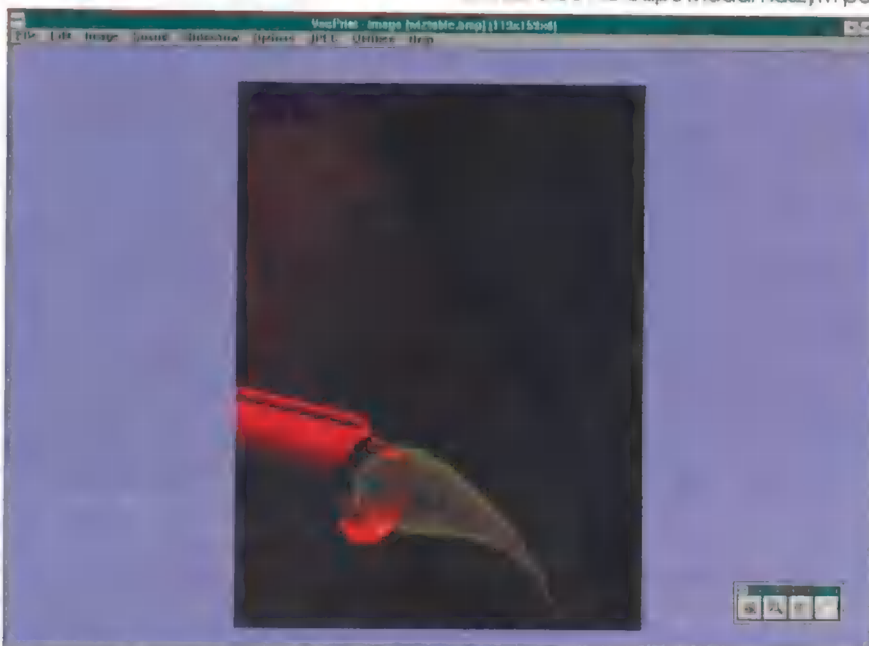
Środowisko: DOS
Autor: Adam Ciurzyński
Zalecenia konfiguracji: 286, EGA, VGA
Opłata rejestracyjna: 2 zł lub 1 dysk 3.5" HD
Numer dysku: 8/20
Po spakowaniu: 47 kB (rar)





Aby obejrzeć obrazek ...

Wielokrotnie podczas pracy z komputerem potrzebujemy szybko i w prosty sposób obejrzeć pliki z zapisaną grafiką. Możemy w takim wypadku skorzystać ze znanych dobrze programów Photo Styler czy iPhoto Deluxe. Jednak gdy nie zajmujemy się grafiką na codzień, to po co zapisywać kilka megabajtów na dysku, by od czasu do czasu obejrzeć i ewentualnie wydrukować jakiś obrazek? W takiej sytuacji polecam wykorzystanie możliwości programu **VuePrint** napisanego dla środowiska Windows.



VuePrint rozpoznaje wszystkie standardowe formaty graficzne. Pozwala na odczytywanie plików GIF, JPEG, PCX, TGA, DIB i BMP oraz umożliwia zapisanie obrazów w tych formatach (za wyjątkiem DIB). Tak jak większość aplikacji pod Windows posiada możliwość kopiowania rysunków do schowka i wklejania ze schowka. Podczas wyświetlania obrazów może również odtwarzać dźwięki zapisane w formacie WAV i MCI. Dodatkową, bardzo ciekawą opcją jest możliwość zastosowania programu jako wygaszacza ekranu.

Jak większość programów shareware, **VuePrint** rozprowadzany jest w postaci spakowanej bez automatycznej instalacji. W celu uruchomienia należy rozpakować go do dowolnego katalogu i uruchomić plik *vueprint.exe* – nie zapominając, że jest on przeznaczony dla środowiska Windows (czyli wybierając polecenie Plik\URUCHOM w Menedżerze Programów). Autor umożliwił automatyczną instalację programu za pomocą polecenia Utilities\INSTALL VUEPRINT, powodującego przekopiowanie programu do katalogu Windows. Nie musimy się przy tym obawiać zaśmiecenia katalogu. Gdyby program się nam znudził albo nie odpowiadał naszym potrzebom, mamy polecenie Utilities\REMOVE VUEPRINT, które skutecznie usunie **VuePrint'a** z dysku.

Aby obejrzeć obrazek, należy po uruchomieniu **VuePrint'a** wydać polecenie File\OPEN. Zostanie wtedy otwarte okno z listą wszystkich rozpoznanych plików graficznych i dźwiękowych znalezionych w aktualnym katalogu. Możemy zaznaczyć dowolną ich ilość, a po zaakceptowaniu wszystkie zostaną po kolei wyświetlane w oknie **VuePrint'a**. Program w pełni współpracuje z Menedżerem Plików. Zaznaczone pod Menedżerem zbiory z grafiką można przeciągnąć myszką w obszar okna **VuePrint'a**. Będą wtedy wyświetlane tak samo, jak

by były wybrane za pomocą polecenia OPEN. Co więcej, program ten może być wykorzystany jako viewer dla innych aplikacji, np. popularnego wśród osób korzystających z Internetu Mosaic'a. Autor przewidział również polecenie rozpakowywania plików graficznych przysyłanych pocztą elektroniczną (File\UNDECODE) oraz pakowania w celu nadania obrazu pocztą (File\UNENCODE).



Sposób wyświetlania grafiki zależny jest od wielu ustawień. Jeśli wybrana jest opcja AUTO SCALE (klawisz Tab), to wielkość rysunku będzie automatycznie dobierana do wielkości okna. W danym momencie może być pokazanych kilka rysunków rozmieszczonych na ekranie według gustu użytkownika. Ich rozkład może być przypadkowy (opcja Options\FRAMES RANDOM), mogą ze sobą sąsiadować (Options\FRAMES ACROSS) bądź się nakładać.

VuePrint automatycznie rozpoznaje tryb wyświetlania, w jakim w danej chwili pracuje Windows. Jeśli ilość dostępnych kolorów jest mniejsza od wymaganej przez rysunek, to wykonuje odpowiedni dithering (gdy opcja Options\AUTO DITHER jest aktywna) tak, by efekt wyświetlania był jak najlepszy. Ukazywanie się rysunków na ekranie może być dokonywane na różne sposoby. Opcja FAST powoduje, że po wczytaniu rysunku do pamięci pojawi się on natychmiast na ekranie. Inne możliwości to: wyświetlanie losowe RANDOM (poszczególne elementy rysunku pokazują się w losowej kolejności), płynnie od jednego rogu okna do naprzeciwległego (CORNER), co kilka linii (HORIZONTAL i VERTICAL BLINDS) oraz kilka innych. Do programu dołączone zostały również proste operacje na rysunkach (zmiana kontrastu i jasności, obroty, odbicia), dostępne w menu Image.

Rysunki mogą być wyświetlane pojedynczo lub seriami (polecenie Slideshow\RUN SLIDESHOW) w kolejności podanej podczas wybierania zbiorów. Czas oczekiwania pomiędzy wyświetleniami jest ustawialny (Slideshow\IMAGE DELAY). Autor udostępnił również możliwość automatycznego przeszukiwania dysku w celu odnalezienia plików graficznych (Options\AUTO SEARCH). Po uaktywnieniu tej opcji wszystkie znalezione pliki są wyświetlane na ekranie.

Jak wspominałem wcześniej, **VuePrint** może być zainstalowany dodatkowo jako wygaszacz ekranu – **VueSaver**. Po wydaniu polecenia Utilities\INSTALL SCREEN SAVER tworzona jest kopia pliku *vueprint.exe* o nazwie *vueprint.scr* oraz zmienione zostają ustawienia w Panelu Sterowania. Opcje dla wygaszacza ekranu są analogiczne jak dla viewera, dlatego przy ustawionym wyszukiwaniu plików z całego dysku trzeba być ostrożnym, by nagle nie pojawił się na ekranie jakiś zapomniany, niecenzuralny obrazek. Opcje można zmieniać na dwa sposoby: wybierając Utilities\CONFIGURE SCREEN SAVER z menu **VuePrint'a** lub „naciskając" przycisk Setup w ustawieniach Pulpitu spod Panelu Sterowania. Gdy chcemy zabezpieczyć przed niepowołanymi osobami dostęp do komputera w trakcie jego pracy, to możemy zapisać hasło na otwarcie wygaszacza ekranu. Po naciśnięciu klawisza czy poruszeniu myszką konieczne jest podanie hasła, by **VueSaver** wpuścił nas do komputera.

Program posiada parę ograniczeń:

- max. szerokość plików zapisanych w formacie GIF, DIB, BMP, PCX, TGA może wynosić 4096 punktów, a w formacie JPEG – 2048;
- wysokość wszystkich obrazów nie może przekraczać 6000 punktów;
- pojedynczy obraz nie może zajmować więcej niż 50% dostępnej pamięci.

Jeśli te wymogi zostaną przekroczone, to nadwymiarowe fragmenty rysunku nie będą wyświetlone.

Wykorzystywać **VuePrint'a** bez rejestracji można co najwyżej przez 15 dni. Następnie należy program skasować lub zarejestrować. Opłata rejestracyjna wynosi 40 dolarów, co wydaje mi się stosunkowo wysoką ceną, jak na posiadane przez program możliwości.

Olo

VuePrint

Środowisko: Windows
Autor: Ed Hamrick
Zalecenia konfiguracji: Windows 3.1, 386
Opłata rejestracyjna: $40
Numer dysku: 8/21
Po spakowaniu: 190 kB (rar)



- otworzenie już istniejącej (Open),
- zapisanie pod obecną nazwą (Save),
- zapisanie z podaniem nowej nazwy (Save as...), oraz
- wyjście z programu - chwilowe (DOS

współpracować ze swoim ulubieńcem z poziomu **Neobooka**. W tym celu należy poinformować program, w jakiej kartotece ma szukać preferowanych edytorów. Aby wyjaśnić do końca tę

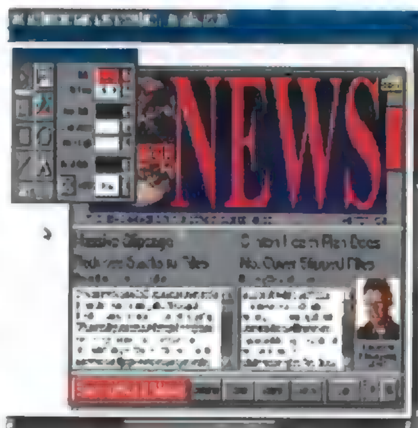
Jak zostać wydawcą biuletynu?

Nasze czasy trafnie nazywane są erą komputerów. To wszędobylskie urządzenie dokonało niepostrzeżenie największej rewolucji XX wieku zmieniając życie milionów ludzi. Przebojem wdarło się do każdej sfery aktywności człowieka, poczynając od medycyny, a kończąc na rozrywce. Powoli zaczyna wypierać wcześniejsze wynalazki, ba często nawet samego ich twórcę - człowieka. Jedną z dziedzin zagrożonych przez wszechwładnego bożka jest rynek wydawniczy. Klasyczne środki przekazu znalazły konkurencję w postaci tworzonych komputerowo multimedialnych publikacji oferujących połączenie tekstu, grafiki i dźwięku (trzy w jednym). Wykorzystanie nowego medium jest przy tym na tyle proste, że każdy może za jego pomocą redagować na przykład własny biuletyn lub stworzyć atrakcyjną oprawę dla swojej oferty handlowej. Aby to uczynić wystarczy zaopatrzyć się w program **Neobook** - narzędzie idealne do tego rodzaju zastosowań. Tworzy ono gotową do rozpowszechniania publikację (w postaci pliku z rozszerzeniem *.exe) składającą się ze zbioru powiązanych ze sobą stron zawierających wszelkiego rodzaju teksty, rysunki oraz klawisze przyporządkowane określonym przez nas akcjom (między innymi przemieszczanie się pomiędzy stronami). Pierwsze zaskoczenie przeżyłem zaraz po uruchomieniu programu. Czy ja jestem w Windows? Na pierwszy rzut oka interfejs użytkownika do złudzenia przypomina standardy tego środowiska (po wnikliwszym przyjrzeniu się widać jednak indywidualny charakter). Na głównej belce rozmieszczono klawisze udostępniające grupy opcji sterujących działaniem programu. Pierwsza z tych grup - FILE - w podobnym kształcie obecna jest w większości aplikacji, a dotyczy zapisu i odczytu danych. Mamy do wyboru:

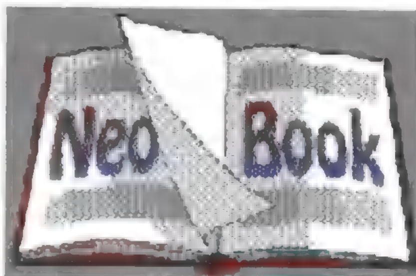
- stworzenie nowej publikacji (New),

shell) lub definitywne (Exit).

Kolejna grupa - EDIT - również zawiera znane funkcje, choć nie tylko. W trosce o unikanie nieodwracalnych pomyłek autorzy przewidzieli opcję Undo, anulującą ostatnio wykonaną operację. Na podobieństwo okienkowego clipboardu mamy do dyspozycji wydzielony obszar, w którym możemy umieścić dowolny obiekt wybrany spośród elementów strony. Cut wycina aktywny obiekt i umieszcza go w schowku, Copy robi to samo, lecz obiekt pozostaje w dotychczasowym miejscu, Paste kopiuje zawartość schowka na ekran, Delete usuwa niechciany obiekt z pola widzenia, zaś Duplicate go podwaja. Aby wybrać wszystkie obiekty na bieżącej stronie wystarczy posłużyć się komendą Select All. Najistotniejszymi elementami tworzonej publikacji są z pewnością wszelakie teksty, moduły dźwiękowe, animowane filmiki tudzież rysunki. Twórcy programu wyszli ze słusznego założenia, że nie ma potrzeby wyważania już raz otwartych drzwi i dołączania do aplikacji własnego edytora tekstowego, graficznego, muzycznego czy animacyjnego, istnieje przecież mnóstwo doskonałych produktów tego typu, a każdy użytkownik ma swoich faworytów. Nie ma przeszkód by



kwestię muszę wybiec nieco do przodu. W grupie OPTIONS znajduje się opcja Directories, w której zapisujemy ścieżki dostępu do edytorów (Image Editor, Text Editor, Sound Editor, Flic Editor), jak również do zbiorów fontów (Font Directory) oraz katalogu tymczasowego (Temp Directory). Jeżeli nie pamiętamy, gdzie wyżej wspomniane ele-



menty się znajdują wciśnięcie strzałki obok któregoś z pól dialogowych umożliwi przeglądanie wszystkich zainstalowanych dysków. Po tej krótkiej, acz niezbędnej, dygresji wracamy do grupy EDIT. Dyrektywy Create Article, Create Image, Create Sound i Create Flic uruchamiają odpowiednie edytory zainicjowane w opisany przed chwilą sposób. Polecenie Adjust Object umieszcza aktywny element w miejscu o podanych współrzędnych. Ostatnia na liście komenda Edit Object służy do zmiany atrybutów aktywnego obiektu. O ile w poprzednio omawianym zestawie opcji mogliśmy zdecydować o lokalnych parametrach elementów strony, o tyle w menu ARRANGE ukryte są funkcje decydujące o powiązaniach między obiektami oraz ich rozmieszczeniu. W większości profesjonalnych programów graficznych stosuje się warstwową strukturę tworzonego rysunku (obraz składa się jak gdyby z nakładanych na siebie arkuszy celuloidu, z naniesionymi obiektami). Nie inaczej jest i w tym przypadku. Rozkaz Bring to Front przenosi wybrany

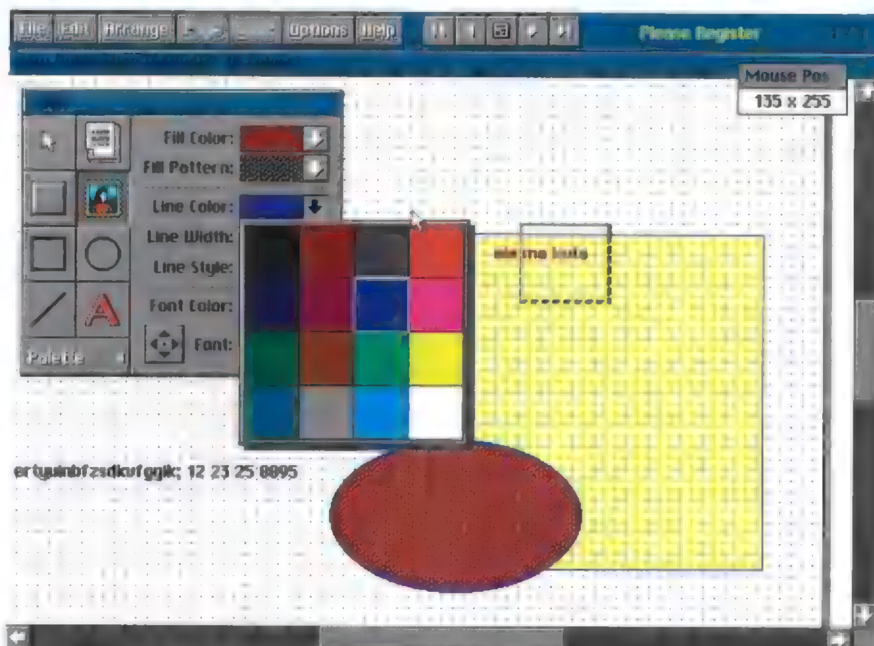


element o jedną warstwę do przodu (bliżej nas), zaś Send to Back o jedną warstwę w tył. Jest to istotne, gdyż jeśli nie ustawimy wypełnienia najbliższego obiektu na „przeźroczyste", to zasłoni on wszystko, co się pod nim znajduje. Moim zdaniem problematyczna jest użyteczność funkcji Allign pozwalającej przesuwać obiekt na górę, na dół, na lewo, prawo oraz na środek ekranu, ale od nadmiaru głowa przecież nie boli (wydaje mi się, że w aplikacji jest wiele „nadmiarowych" poleceń). Bardziej

This is a sample Popup Image. It looks like a Post-it note but really it's a PCX file.
ME

przydatne są komendy Group - łącząca wybrane elementy w grupę - i Ungroup - wykonująca operację przeciwną. Ze wszystkimi, lub prawie wszystkimi, z dotychczas opisanych funkcji możecie się zetknąć w innych programach. Dopiero menu PAGE jest ściśle związane z ideą tworzenia komputerowych publikacji. Zawiera opcje dotyczące struktury i rozmieszczenia stron. Pierwsza - Goto - uaktywnia stronę o podanym numerze w celu dokonania zmian w jej wyglądzie. Niezwykle pożyteczną cechą **Neobooka** jest możliwość utworzenia tak zwanej strony nadrzędnej (Master Page). Jeżeli na większości kart powtarzają się te same elementy, na przykład logo lub pewne klawisze funkcyjne, to warto je umieścić właśnie na stronie nadrzędnej. Uaktywnienie przełącznika Show Master Items spowoduje nakładanie tak zaprojektowanego szablonu na każdą generowaną stronę (gdy na którejś ze stron jakiś element jest nam niepotrzebny, należy go zasłonić dowolnym obiektem). Dostęp do strony nadrzędnej zapewnia komenda Goto Master Page. Instrukcja Insert dodaje dowolną ilość kart do publikacji, umieszczając je według naszego życzenia przed lub po bieżącej. Delete tradycyjnie usuwa zbędne śmieci. Opcja Attributes ustawia wejściowe parametry strony, przede wszystkim rodzaj tła. Mamy do wyboru wypełnienie jednolitym kolorem (Solid Color) lub użycie jako tapety (Wallpaper) dowolnego obrazka (program akceptuje formaty *PCX* i *GIF*), przy czym jeżeli nie zajmuje on całego ekranu, to jest powielany tylekroć, by to uczynić. Z tego względu zalecane jest korzystanie z jak najmniejszych rysunków (oszczędność pamięci). W tej opcji istnieje także możliwość skopiowania wyglądu bieżącej strony do wszystkich pozostałych, a także włączenia efektu stopniowego pojawiania się oraz zanikania obrazu strony sprawiającego bardzo miłe dla oka wrażenie (Use Fade Effect to Display Page).

Grupa opcji BOOK dotyczy globalnych ustawień i obsługi publikacji. Page Layout powiela sens niektórych funkcji z zestawu Page. Możemy przy jej użyciu dodać, skasować, skopiować lub przejść do wybranej strony. Paletę kolorów dostępnych w programie ustawiamy dyrektywą Set Palette albo wczytując jedną z zapisanych na dysku (pliki z rozszerzeniem pal), albo tworząc własną, którą później możemy także zapisać w takim pliku. Book Setup ustala rozdzielczość i liczbę kolorów na kartach publikacji oraz włącza i wyłącza działanie takich klawiszy jak Esc, PageUp, PageDown, Home, End. W dobie działania ustawy o prawach autorskich nie należy zapominać o wpisaniu swego nazwiska w polu dialogowym Autor. Przy tworzeniu bardzo dużych publikacji zawierających mnóstwo wklejonych obrazków i tekstów niełatwą rzeczą może się okazać zapamiętanie, które komponenty wchodzą w skład naszego dzieła (a uruchomienie skompilowanego efektu finalnego bez nich nie będzie możliwe). Pomocne mogą być w tej sytuacji komendy Archive - kopiująca wszystkie wymagane pliki do podanej kartoteki bądź na dyskietkę - oraz File List - wyświetlająca listę potrzebnych zbiorów na ekranie. Na pewnym etapie twórczości każdy zechce z pewnością zobaczyć efekt swej dotychczasowej pracy. Do tego służy polecenie Run uruchamiające nasze dzieło w kształcie, jaki przybierze po kompilacji. Kiedy efekt okaże się w pełni zadowalający możemy dokonać wspomnianej kompilacji za pomocą opcji Compile, lecz zanim do tego dojdzie przyjrzyjmy się jeszcze grupie opcji pomocniczych - OPTIONS. Show Grid wyświetla na ekranie roboczym punkty kontrolne pełniące podobną rolę jak kratki w zeszycie, zaś Snap Grid wymusza, by każdy obiekt umiejscowiony był z dokład-



nością do najbliższego punktu kontrolnego. Odległość pomiędzy tymi punktami ustawiamy poleceniem Set Grid. Czasem pomocna może być znajomość współrzędnych kursora myszki. Polecenie Show Mouse Position umieszcza na ekranie roboczym niewielkie okienko zawierające taką informację. Przy obróbce publikacji możemy zaoszczędzić trochę czasu rezygnując z wyświetlania na bieżąco dołączonych obrazków (po unieruchomieniu przełącznika Show Images wszelkie rysunki będą zastępowane pustą ramką). Przy okazji opisywania współpracy **Neobooka** z zewnętrznymi edytorami wspomniałem o opcji SET PREFERENCES. Oprócz informacji o położeniu dodatkowych zbiorów możemy tutaj wybrać roboczy tryb graficzny (Video Display) oraz inne parametry kryjące się pod wspólną nazwą Miscellaneous (są to, między innymi, zalecenia dotyczące użycia pamięci XMS, EMS oraz wirtualnej, a także działania myszy, tworzenia kopii zapasowych czy sygnalizacji dźwiękowej wystąpienia błędu). Ostatnią grupę stanowi zestaw pierwszej pomocy HELP wyświetlający zbiór dokumentacyjny (opcja help), dodatkowe informacje o programie (View README.DOC File), krótką notkę o **Neobooku** (About ...) oraz dane o systemie (System Info). Na głównej belce dostępne są ponadto klawisze zapewniające błyskawiczne przechodzenie między stronami. Możemy dostać się za ich pośrednictwem kolejno do: pierwszej, poprzedniej, nadrzędnej, następnej i ostatniej strony.

Uff..., po długiej i mozolnej wędrówce dotarliśmy do końca górnego paska. Pod spodem widnieje nazwa bieżącej publikacji oraz rozdzielczość i liczba kolorów w niej dostępnych. Podążając dalej dochodzimy wreszc e do tak zwanego sedna sprawy, czyli do zestawu narzędzi (Tools) zawierającego osiem ikon oraz przycisk z napisem Palette otwierający dostęp do arsenału środków wyrazu. Po pierwsze wybieramy kolor, jakim będą wypełniane obiekty (Fill Color) oraz strukturę tego wypełnienia (Fill Pattern). Może to być jeden z podanych wzorów, jednolita barwa lub pustka (wypełnienie przeźroczyste). Przy użyciu tego ostatniego możemy tworzyć tak zwane klawisze-widma, których użycie ilustruje przykładowa publikacja dołączona do jednej ze starszych wersji **Neobooka** (*sample2.pub*). Głównym jej składnikiem jest zdjęcie dziewczyny. Po kliknięciu z jej ust wykwita chmurka podobna do tych, jakie masowo wydzielają bohaterowie komiksów i dowiadujemy się, jak dama ma na imię. Długo głowiłem się próbując uzyskać podobny efekt, jednak dopiero po przeczytaniu dokumentacji poznałem mechanizm działania tego triku. Nad zdjęciem umieszczono wspomniany klawisz-widmo, któremu przypisano akcję o wdzięcznej nazwie „baloon", czyli generowanie chmurki zawierającej pożądany tekst. Równie interesujący efekt uzyskacie wykorzystując przełącznik Transparent. Jego działanie jest nieco inne od poprzednio opisanej metody i polega na tym, że obiekt nie jest w pełni przeźroczysty, lecz to, co znajduje się pod nim, zaznaczane jest linią rozmytą (nie działa w przypadku wypełnienia górnego obiektu jednolitym kolorem). Następne ustawienia dotyczą wyglądu linii konturowych. Wybieramy kolor (Line Color), grubość (Line Width) oraz rodzaj (Line Style) tych linii. Na kształt liter, z których zbudowane są teksty umieszczane bezpośrednio na kartach publikacji, wpływamy ustawiając ich kolor (Font Color) oraz krój (Font). Ostatnim sekretem grupy PALETTE jest niewielki klawisz ze strzałkami wskazującymi cztery strony świata służący do przemieszczania zaznaczonego obiektu o jeden piksel w wybranym kierunku. Po określeniu powyższych parametrów możemy się już przyjrzeć właściwym narzędziom.

Ikona ▬ strzałką

odpowiada przyrządowi wyboru. Przy jego pomocy uaktywniamy obiekty klikając w ich obrębie, co objawia się pojawieniem punktów symetrycznie rozmieszczonych wzdłuż krawędzi. Na tak wyznaczonym obiekcie możemy dokonywać wszystkich opisanych operacji (na przykład edycja, wycięcie, przemieszczenie). Możemy także wyznaczać całe obszary zamknięte w opisanym przerywaną linią prostokącie (na przykład jeżeli chcemy połączyć kilka obiektów w grupę lub wyczyścić fragment ekranu). Aby przesunąć obiekt w dowolne miejsce wystarczy kliknąć na nim i, nie zwalniając klawisza myszki, doholować go do punktu przeznaczenia, zaś aby zmienić jego kształt klikamy na jednym z punktów brzegowych i, również nie zdejmując palca z myszki, rozciągamy ją w odpowiednim kierunku.

Ikona z kartkami papieru

czyli przyrząd do wklejania tekstu, pozwala umieścić na stronie publikacji okno zawierające tekst zapisany w dowolnym pliku tekstowym (w formacie Worda lub ASCII). Po wybraniu tego narzędzia określamy rozmiar okna (rozciągając prostokąt narysowany przerywaną linią), po czym podajemy nazwę pliku, którego zawartość chcemy wyświetlić. Szczegółowe ustawienia dotyczące wyglądu okna dostępne są za pośrednictwem opcji Edit Object z menu EDIT. Automatyczne dostosowywanie długości linii tekstu do szerokości okna zapewnia przełącznik Automatic Word Wrap. Charakterystyczne dla Windows paski przewijające tekst w pionie i poziomie pojawią się po włączeniu, odpowiednio, opcji Vertical Scroll Bar on i Horizontal Scroll Bar on. Dostępne są również przełączniki Left/Right, Top/Bottom odpowiedzialne za rodzaj justowania.

Narzędzie wklejania klawiszy funkcyjnych

jest chyba najważniejszym elementem programu nadającym martwemu zbiorowi obiektów życie. Podobnie jak przy wklejaniu innych obiektów ustalamy najpierw położenie i rozmiar klawisza. W oknie dialogowym Define Button podajemy tekst, jakim zostanie opatrzony nasz klawisz, usytuowanie tego tekstu (centralnie, po lewej, po prawej) oraz, co najistotniejsze, rodzaj akcji, jaka będzie wykonana po wciśnięciu klawisza. Wachlarz możliwości jest bardzo szeroki. Przede wszystkim swobodne przemieszczanie się pomiędzy stronami (Goto Page, Goto First Page, Goto Last Page, Goto Prev Page, Goto Next Page, Return To Page). Bogato reprezentowane są wszelkie sposoby komunikacji z użytkownikiem, takie jak wyświetlenie okna z ostrzeżeniem (Alert Box), dowolnego okna tekstowego (Text Window), okna z grafiką (Image Window), chmurki komiksowej (Baloon), obrazka pojawiającego się na ekranie tylko na czas wciśnięcia klawisza (Popup Image) czy wreszcie odtworzenie animowanej scenki (Play Flic File). Jak już wiecie, publikacje komputerowe, w odróżnieniu od swych ubogich, tradycyjnych krewnych, nie muszą być nieme. Zestaw akcji fonicznych składa się z poleceń Play Sound File (odtworzenie modułu dźwiękowego z pliku), Play Tone (generacja tonu o podanej częstotliwości) oraz Sound Buzzer (wydobywa niższe tony). Na uwagę zasługują również akcje ułatwiające sterowanie publikacją. Możemy zarządzić przerwę (Delay), przeglądnąć publikację w poszukiwaniu jakiegoś elementu (Find), umieścić własny system menu (Menu) czy wreszcie opuścić publikację (Exit). Na de-

ser zostawiłem prawdziwy rarytas. Klawisz DOS Command pozwala na wykonanie dowolnego polecenia DOS-u lub wywołanie każdego programu przeznaczonego do pracy w tym systemie (pliki z rozszerzeniem *.exe, *.com, *.bat).

Narzędzie wklejania grafiki
Wybieramy plik graficzny w formacie *PCX* lub *GIF*, który następnie zostaje umieszczony w specjalnym oknie na stronie publikacji. Przez edycję tak spreparowanego obiektu możemy włączyć lub wyłączyć paski przewijające, jak również opcję dopasowywania rozmiaru obrazka do objętości okna.

Narzędzie kreślenia prostokątów działa w sposób oczywisty i nie wymaga szerszego komentarza.

Narzędzie kreślenia elips komentarz jak wyżej.

Narzędzie kreślenia odcinków.

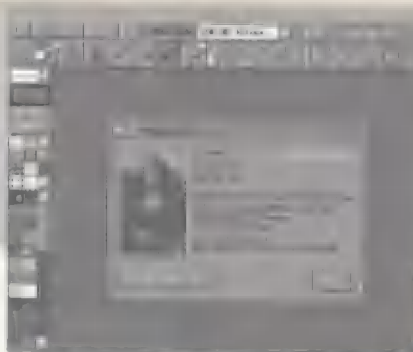
Narzędzie wstawiania napisów dotyczy niewielkich tekstów pełniących rolę tytułów, komentarzy, podpisów pod obrazkami i tym podobnych.

To już wszystkie wskazówki na temat wspaniałego **Neobooka**, jakimi pragnąłem Cię uraczyć, czytelniku. Jeżeli moje wyjaśnienia uważasz za niewystarczające, zachęcam do lektury dokumentacji, gdzie znajdziesz prawie wszystko, co powinieneś wiedzieć o programie. Wiedzę teoretyczną możesz następnie uzupełnić praktycznymi doświadczeniami zdobytymi podczas godzin spędzonych przy pracy z tym rewelacyjnym produktem, do czego wszystkich zachęca

Jan Jankowski

Neobook 1.0

Środowisko: DOS
Autor: Dave Riley
Zalecenia konfiguracji:
640kB RAM, EGA/VGA, twardy dysk, mysz
Opłata rejestracyjna: 45$
Numer dysku: 8/23
Po spakowaniu: 636 kB (rar)



IKONA KOŁA

Narzędzie to używane jest do rysowania kół i elips. Powtórne kliknięcie rozwija menu daje nam możliwość wyboru, czy początek rysowania będzie na obwodzie czy też w środku obiektu. Trzymając wciśnięty klawisz SHIFT rysujemy dokładne koła.

IKONA WIELOKĄTA

To narzędzie ułatwia rysowanie figur wielobocznych. Powtórne kliknięcie na tej ikonie rozwija menu wielokątów:

REGULAR POLYGON – opcja na górze menu. By narysować wielokąt przesuń kursor w miejsce gdzie ma się znajdować jeden z rogów Twojej figury. Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki narysuj linię pierwszego boku, gdy osiągnie wymaganą pozycję i długość zwolnij przycisk. Następnie przesuń mysz do punktu gdzie będzie się kończył drugi bok., za kursorem będzie podążać linia wyznaczająca ten bok. Kiedy drugi bok będzie dokładnie umieszczony, kliknij raz lewym przyciskiem by dokładnie umieścić linię na rysunku. W ten sam sposób utwórz pozostałe boki wielokąta. Gdy klikniesz w punkcie początkowym, rysowanie wieloboku zostanie zakończone (ostatni bok możesz również dorysować klikając prawym przyciskiem myszy). Trzymając wciśnięty klawisz SHIFT w trakcie rysowania, spowodujesz zmianę kierunku linii za każdym razem o kąt 45 stopni.

FREEFORM POLYGON – drugie narzędzie w menu wielokątów. Użyteczne do tworzenia skomplikowanych, nieregularnych figur. Jak poprzednio musisz wyznaczyć punkt początkowy i trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki, możesz rysować dowolne kształty (po dojściu do punktu początkowego, lub w jego pobliże zwolnij przycisk myszy). Neopaint narysuje prosty odcinek pomiędzy punktem punktem początkowym, a punktem gdzie zwolniłeś przycisk.

EDITABLE POLYGONS – trzecie oraz czwarte narzędzie w menu wielokątów, to odmiany pierwszych dwóch. Dzięki nim masz możliwość dokonania poprawek tworzonego obiektu, zanim zostanie on narysowany. Użycie tych narzędzi jest identyczne jak poprzednich. Po zakończeniu projektowania obiektu, pojawi się jego obrys z małym okienkiem w rogu. Przesuwając te okienka, możesz dostosować kształt figury do pożądanych rozmiarów. W równie prosty sposób można dodać nowe okienko umieszczając kursor na obwodzie tworzonej figury i kliknięcie lewym przyciskiem myszki. Okienko możesz zlikwidować klikając lewym przyciskiem myszki przy wciśniętym klawiszu control (CTRL).

IKONA 3D OBJECTS

Klikając dwukrotnie na tej ikonie można dokonać wyboru pomiędzy rysowaniem sześcianów i piramid. Po wybraniu formy figury umieść kursor w miejscu jednego z rogów obiektu i trzymając wciśnięty przycisk myszki, przesuń go do przeciwległego rogu. Tam zwolnij przycisk myszki. W zależności od wybranej formy w menu, narysowany obiekt jest jednym z boków sześcianu lub podstawą piramidy. Atrybuty linii i wypełnienia zależą od wartości wybranych w SIZE SELECTOR oraz oknie CURRENT COLOR/ PATTERN SELECTION. Po narysowaniu pierwszego boku obiektu, pojawi się okno dialogowe zawierające przyciski edycji obiektu.

Neopaint czyli

część szósta

ROTATION BUTTONS – przyciski służące do obrotu obiektu wokół jednej z trzech osi. Obiekt można obracać w różnych kierunkach, stosując kombinację wszystkich osi obrotu.

EXTRUDE OBIECT – para przycisków pozwalająca na zmianę długości obiektu.

OPTIONS – okienko WIRE FRAME pozwala pracować na obiektach posiadających widoczne wszystkie krawędzie lub będących figurą wypełnioną z usuniętymi, niewidocznymi krawędziami. Jednak by na rysunku obiekt był wypełniony, należy to wybrać w oknie HOLLOW/ SOLID SELECTOR. Klikając na okienko ROTATION ANGLE, można zmienić kąt o jaki będzie obracany obiekt wokół każdej z osi.

LISTWA MENU

U góry ekranu znajdują się przyciski głównego menu: FILE, EDIT, PICTURE, OPTIONS oraz HELP. Zwróć uwagę, że w każdym tytule menu jedna z liter jest podkreślona. Poszczególne menu można rozwijać przez kliknięcie na nim myszką lub poprzez naciśnięcie klawisza z literą odpowiadającą (podkreślonej w tytule menu) razem z klawiszem ALT.

MENU FILE

Opcje tego menu to:

NEW - rozpoczęcie edycji nowego rysunku, bez nazwy. NEOPAINT otwiera okno z domyślnymi, źródłowymi rozmiarami tworzonego rysunku. Parametry te mogą zostać zmienione poprzez wpisanie nowych wartości w okienku wymiarów.

OPEN – skorzystaj z tej opcji by edytować istniejący już rysunek. Po jej wybraniu, pojawi się okno dialogowe ukazujące dostępne pliki graficzne(okienko po prawej stronie). Jeśli istnieje więcej plików niż może zostać wyświetlonych w oknie, wykorzystaj suwaki. W większości wypadków należy jedynie kliknąć na tytule rysunku w wykazie, by wczytać ten plik. Listowane pliki zostają posortowane alfabetycznie, według trzyliterowego rozszerzenia. Aktualna maska rozszerzenia używana przez program, wyświetlana jest u góry okna OPEN po funkcji 'FILES:'. Można wyświetlić pliki posiadające inne trzyliterowe rozszerzenie lub wylistować wszystkie naciskając przycisk SEARCH. Można szukać plików posiadających standardowe rozszerzenia lub wpisać bezpośrednio w okienko nazwę pliku. Rząd okienek w kształcie diamentu ukazuje pliki razem ze ścieżką dostępu na dysku twardym, do miejsc gdzie znajdują się rysunki każdego formatu akceptowanego przez NEOPAINT'a. NEOPAINT automatycznie przechodzi do podkatalogów w których znajdują się pliki poszczególnych formatów. Aby otworzyć pliki z innych napędów, musisz wybrać odpowiednią literę napędu z listy rozpoznanych przez program. Dokonasz tego naciskając strzałkę przy opcji DRIVERS. Można także poruszać się po podkatalogach szukając plików graficznych, przez kliknięcie na ich nazwie (okienko po prawej). Powrót do wyższego katalogu nastąpi po wybraniu oznaczenia (\).

SAVE - zapisanie rysunku na dysk. Każda zmiana dokonana w istniejącym już rysunku jest zapisywana w tym pliku.

SAVE AS - pozwala przydzielić nowemu rysunkowi nazwę lub zapisać zmiany w już istniejącym pod inną nazwą (w ten sposób możesz zachować oryginał). Należy wpisać nazwę pliku składającą się z maksimum ośmiu liter. NEOPAINT zapisuje plik graficzne w bieżącym podkatalogu. Jeżeli chcesz go zmienić, musisz wpisać nową ścieżkę dostępu. Rozwijane menu u dołu okna dialogowego pozwala zapisać rysunek w różnych formatach graficznych. Nie musisz wtedy dopisywać trzyliterowego rozszerzenia. NEOPAINT zrobi to automatycznie.

CLOSE – wybranie tej opcji powoduje usunięcie aktualnego rysunku z okna edycji. Jeżeli zostały dokonane jakiekolwiek zmiany w rysunku, program zapyta czy chcesz zapisać naniesione poprawki.

CLOSE ALL - dzięki tej opcji jeśli masz otwarte kilka okien z rysunkami, możesz je zamknąć wszystkie. Nim program wyczyści ekran edycji, zostaniesz poproszony o zapisanie zmian dokonanych w każdym z rysunków.

LOAD PALETTE – opcją tą ładujemy własną paletę kolorów zapisaną wcześniej jako plik palety. Można również wczytać paletę z istniejącego pliku graficznego. Do wyboru masz maskę pliku o rozszerzeniu: *.PAL lub plików graficznych w formatach *.GIF lub *.PCX.

SAVE PALETTE – jeśli zmieniłeś kolory w palecie NEOPAINT'a, możesz wykorzystać tą opcję do zapisania własnej palety kolorów. Z tej palety możesz skorzystać w innych rysunkach. Przy zapisie palety kolorów, program automatycznie dodaje rozszerzenie *.PAL.

LOAD PATTERNS – załadowanie uprzednio zapisanych wzorów (tekstury) do aktualnie edytowanego rysunku. Zamieniasz w ten sposób wzory dostępne w oknie PATTERNS nowym wyborem. Pliki z nazwami wzorów powinny mieć rozszerzenie *.PAT i zostać wygenerowane przez NEOPAINT'a. Program nie może używać wzorów (tekstur stworzonych przez inne programy.

PRINT - wybranie tej opcji powoduje otworzenie okna dialogowego zawierającego trzy rozwijane menu.

Wybierasz w nich typ drukarki podłączonej do komputera, port do wysłania danych oraz orientacje strony. Możesz wybrać drukarkę graficzną zgodną z wymienionymi w menu. Zauważ, że nie wszystkie drukarki są zdolne do drukowania rysunków. Drukarki igłowe nie dają półcieni. Cieniowanie podwyższa jakość drukowania poprzez konwersję kolorów na odcienie szarości. Menu PORT pokazuje porty drukarki w DOS-ie. Menu ORIENTATION pozwala na zdefiniowanie w jaki sposób ma zostać wydrukowany rysunek (w pionie lub poziomie). Opcja SCALE FACTOR kontroluje rozmiar drukowanego rysunku. Można przyjąć, że rozmiar 300% umieści rysunek (640x480) na stronie drukowanej w trybie LANDSCAPE. Natomiast 400% to cyfra dość bliska rozmiarom rysunku w jakich wyświetlany jest on na ekranie. Można dokonać poprawek w procentach by uzyskać lepszą rozdzielczość oraz lepiej dopasować wydruk do możliwości drukarki. Gdy zakończysz ustawianie powyższych parametrów w konfiguracji drukarki, możesz rozpocząć drukowanie klikając na przycisku PRINT. Zakończenie pracy w tym oknie nastąpi po wybraniu przycisku CANCEL.

EXIT – powoduje powrót do DOS-a. Jeśli jakikolwiek plik jest wciąż otwarty i dokonano w nim zmian, NEOPAINT umożliwi zapisanie tego rysunku przed zakończeniem pracy.

MENU EDIT

Zawiera kilka funkcji zazwyczaj używanych wraz z narzędziem nożyczek. Komendy tego menu to:

UNDO – usuwa ostarie dokonane zmiany w edytowanym rysunku. te polecenie używaj natychmiast po popełnieniu błędu np.: użycie złego narzędzia, wymazanie ważnego elementu rysunku itd. Opcja ta może zostać wyłączona w celu zaoszczędzenia dostępnej pamięci.

CUT – po wyselekcjonowaniu obszaru rysunku za pomocą nożyczek, można skorzystać z tej opcji do wycięcia tego obszaru z rysunku. Wycięty obszar zostanie czasowo umieszczony w schowku NEOPAINT'a (CLIPBOARD).Jeżeli chcesz możesz użyć opcji PASTE do ponownego umieszczenia tego obszaru w innym rysunku. Każde następne wycięcie jakiegoś obszaru usuwa ze schowka poprzednie, ponieważ schowek może przechowywać tylko jeden rysunek.

COPY – opcja ta powoduje stworzenie w schowku kopii obszaru wyciętego z rysunku narzędziem nożyczek. Obszar ten jest udostępniany dla polecenia PASTE. Każdy następny kopiowany obszar, zastąpi w schowku poprzedni obszar, przeniesiony tam rozkazem COPY lub CUT.

COPY TO – po wycięciu danego obszaru nożyczkami, można skopiować ten obszar jako plik graficzny. Zostaniesz poproszony o nadanie nazwy temu plikowi (maksimum osiem liter). Plik ten nie zostanie zamieniony przez powtórne użycie komend CUT lub COPY, ponieważ nie zostaje on umieszczony w schowku, lecz w bieżącym podkatalogu za ścieżką dostępu wyszczególnioną przez użytkownika.

PASTE – opcja ta umieszcza obszar przechowywany w schowku, w oknie aktualnego rysunku. Kiedy obszar pojawi się na ekranie, otoczony będzie przerywaną linią. Można zmienić jego miejsce położenia, przez umieszczenie kursora myszki w środku tego obszaru. Kursor zmieni kształt (mała rączka) i naciskając lewy przycisk myszy można przesunąć dorysowany obszar na nowe miejsce. Jeśli masz zamiar przesunąć obszar pobrany ze schowka, musisz to zrobić bezpośrednio po ukazaniu się tego obszaru na ekranie. Wybranie bowiem jakiegoś narzędzia lub menu (z wyjątkiem menu PICTURE) powoduje przyjęcie przez NEOPAINT'a założenia, iż chcesz pozostawić ten obszar w jego aktualnym miejscu położenia.

W każdej chwili pomiędzy pobraniem obszaru ze schowka, a wybraniem innego narzędzia, obszar ten można poddać obróbce przy pomocy komend INVERT, FLIP, ROTATE lub EFFECTS z menu PICTURE. Ten sam obszar ze schowka może być wielokrotnie umieszczany w rysunku.

PASTE FORM – jeżeli użyłeś opcji COPY TO do skopiowania obszaru rysunku, musisz użyć opcji PASTE FROM do dorysowania tego obszaru do aktualnego okna rysunku. Zostaniesz poproszony o podanie nazwy pliku, który stworzyłeś przy pomocy polecenia COPY TO.

DELETE – wybranie tego rozkazu powoduje wyczyszczenie obszaru wyciętego przy pomocy nożyczek.

SHOW CLIPBOARD – możesz wyświetlić zawartość schowka NEOPAINT'a (jeżeli nie pamiętasz rysunku w nim przechowywanego).

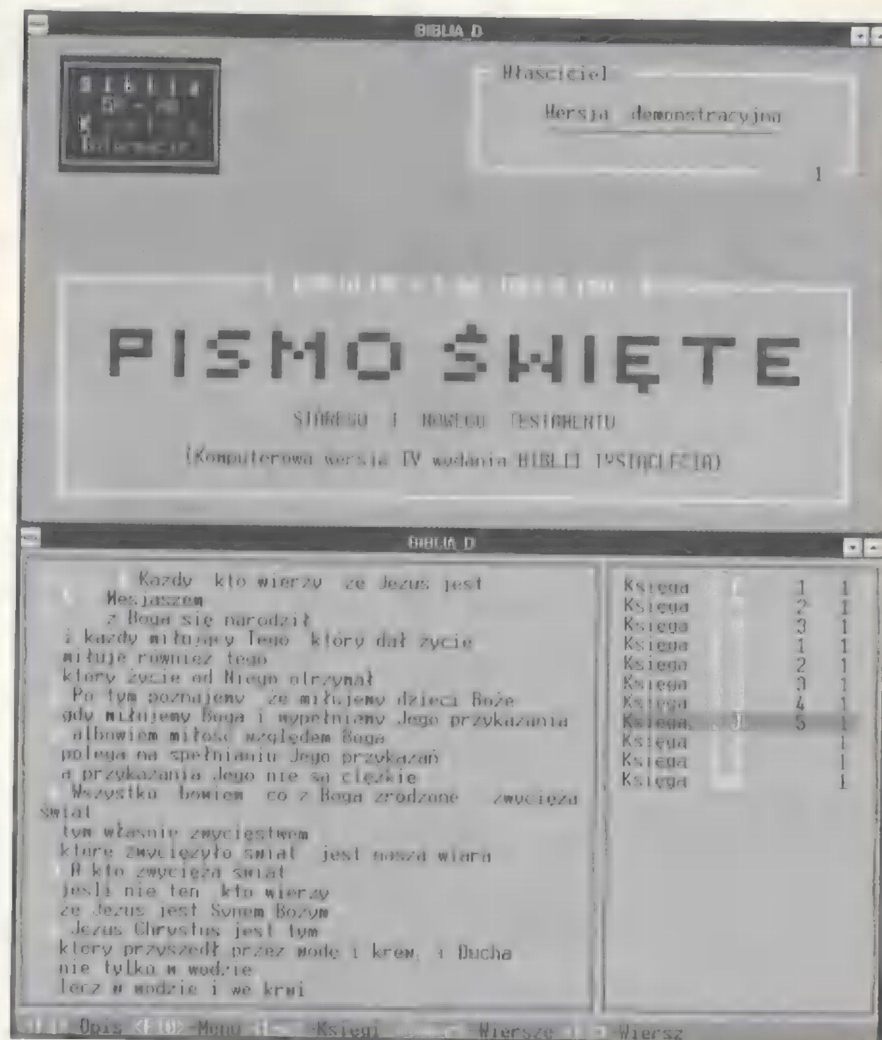
na podstawie dokumentacji przygotował
Mirek
ciąg dalszy w następnym numerze

NEO PAINT

Środowisko: DOS
Autor: NeoSoft Corp.
Zalecenia konfiguracji:
IBM PC 286,
640 kB pamięci konw., mysz,
dowolna karta graficzna
Opłata rejestracyjna: $ 45
Numer dysku: 2/24



BIBLIA



To, w co wierzysz, Drogi czytelniku, jaka jest Twoja wiara, do jakiego kościoła należysz, czy Twoim bogiem jest Jezus, Mahomet, Budda, czy może telewizor – na tego typu zagadnienia nie ma miejsca w tym artykule. Chciałbym Cię jednakże zachęcić do bliższego przyjrzenia się samej Biblii jako takiej.

Tekst Biblii jest podzielony najpierw na księgi (np. księga Jozuego, księga Psalmów, księga Ewangelii Jana), potem na rozdziały, a następnie na wersy (wiersze). Na całym świecie przyjęto ogólny schemat skrótów Biblijnych pomocnych w szukaniu odpowiedniego fragmentu. Przedstawia się on następująco:

nr księgi – nazwa księgi – nr rozdziału – nr wersetu (~ów)

I tak, jeśli np. zobaczymy skrót Jon1:7, to należy go rozumieć jako: Księga Jonasza, rozdział pierwszy i werset 7; 1 Pt. 5:1-7 oznacza Pierwszy List Piotra, piąty rozdział i wersety od 1-7; 2 Tes 6:8 – Drugi List (Pawła) do Tesaloniczan, rozdział 2 i werset 8 itd.

Po tym niezbędnym wstępie czas już najwyższy, aby przejść do sedna sprawy, czyli do programu pod tytułem BIBLIA. W wersji shareware mamy tylko kilka ksiąg ze Starego Testamentu i kilka z Nowego, jednak to zupełnie nie przeszkadza w testowaniu możliwości programu. Program jest przemyślany i bardzo szczegółowo dopracowany, a co NAJWAŻNIEJSZE – jest po polsku!!! Na rynku dostępnych jest kilka podobnych programów, z tą jedną wadą, że są to programy tylko dla znających angielski, niemiecki lub inny język obcy. W Polsce, jak na razie, tylko nikły procent obywateli dogada się z cudzoziemcem bez wymachiwania mu przed nosem rękoma.

Główne opcje programu uzyskujemy z klawiszy funkcyjnych (F1 ÷ F10). Mamy tutaj możliwość czytania i przeglądania tekstu w dwóch rozdzielczościach (25*80 i 50*80), porównywania dwóch różnych fragmentów, drukowania dowolnego zakresu tekstu na drukarce lub do pliku. Oczywiście dostępne są polskie litery w standardach: WINDOWS, LATIN 2, MAZOWIA. Ciekawą i bardzo pomocną rzeczą jest wbudowana mini konkordancja (tj. możliwość wynajdywania wersetów zawierających podane przez użytkownika słowo bądź ciąg liter; możemy szukać do końca rozdziału, księgi lub aż do końca Biblii). W praktyce wygląda to tak, że np. chcemy znaleźć wszystkie wersety w danej Księdze mówiące o miłości bożej – wpisujemy więc słowo „miłość" (lub wszelkie odmiany) i po kilku sekundach mamy odpowiedź.

Podczas przeglądania tekstu w orientacji pomaga nam aktywny (tzn. biegający za nami) spis ksiąg. W każdym momencie dostępna jest pomoc wyjaśniająca znaczenie i używanie poszczególnych klawiszy. Inne szczegóły i funkcje zostawiam nie odkryte i mam nadzieję, że niniejszy artykuł zachęci do poznania programu, który naprawdę warto zobaczyć. Szczerze przyznam się, że po tych wszystkich zachwytach nad programem pomyślałem sobie – warto być obiektywnym i wyciągnąć na światło dzienne jakieś ukryte wady, niedociągnięcia i braki, ale, wyobraźcie sobie, nic nie mogłem znaleźć przez jakieś 20 minut forsownego wyciskania ostatnich soków, aż w końcu... Ale o tym przekonaj się sam!

Markus

Biblia

Środowisko: Windows
Autor: Andrzej Samardak
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 122.00 zł
Numer dysku: 8/29
Po spakowaniu: 205 KB(rar)

Walka o przetrwanie trwa

Epidemia. To straszne słowo mrozi krew w żyłach każdego śmiertelnika. Synonim nieszczęścia, bólu i bezsilności człowieka wobec potęgi natury. Każdy z nas słyszał o wielkich zarazach, które dziesiątkowały ludność świata w średniowieczu. Rozwój cywilizacji, techniki, medycyny pozwolił opanować groźbę masowego zakażenia mieszkańców naszego globu. Czy jednak na pewno?

Dorośli mieszkańcy Wrocławia pamiętają zapewne izolację miasta i jego kwarantannę w związku z przypadkami zachorowania na czarną ospę pod koniec lat 60-tych. Realna groźba zawisła nad dużym miastem. A dziś? Rozprzestrzeniająca się plaga AIDS jest poważnym problemem dla świata. Kolejny przykład - wirus EBOLA, który zaatakował w Afryce, uświadamia nam, że walka o przetrwanie wciąż trwa.

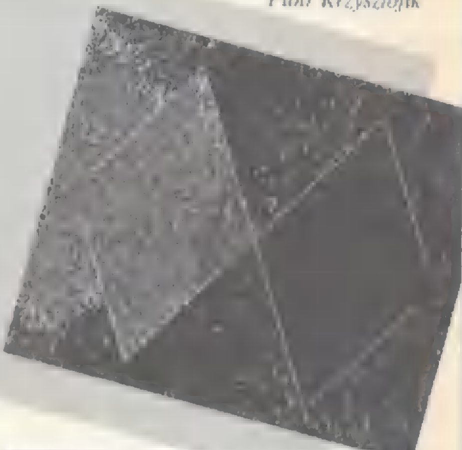
Być może wielu z Was oglądało doskonały film „Epidemia" z Dustinem Hoffmanem w roli głównej. Pojawienie się tajemniczego wirusa, spreparowanego na potrzeby wojskowe, zagroziło istnieniu ludzkości. Tym razem wygrali naukowcy, lecz film ten jest również ostrzeżeniem. Przypomnijmy sobie symulację rozprzestrzeniania się epidemii po całych Stanach Zjednoczonych pokazaną w tym filmie. Plaga w błyskawicznym tempie objęła cały kraj.

Dziś dzięki programowi PLAGUE Ty również możesz zobaczyć jak rozprzestrzenia się zaraza. Program jest symulacją epidemii rozwijającej się na zadanym obszarze oraz grupie ludności. Jest on prosty w obsłudze, a oprócz tego autor pokazuje nam demonstrację jego działania. Użytkownik decyduje o liczebności populacji, która została podzielona głównie na dwie kategorie: podróżników (TRAVELERS) i mało ruchliwych (MEANDERERS). Wybieramy również osoby dorosłe (ADULT) lub młodzież (YOUNG). Na koniec musimy podjąć najbardziej dramatyczną decyzję. Kto pozostanie zdrowy (HEALTHY), a kto zachoruje (INFECTED) i zostanie skazany na śmierć, a co gorsza będzie zarażał zdrową tkankę społeczeństwa. Po najechaniu myszą na interesującą nas rubrykę i kliknięciu zostaje ona podświetlona, a My możemy przenieść się do lewego okna i zadecydować gdzie chcemy umieścić naszych nieszczęśników. Do wyboru mamy cztery obszary (BACKGROUND) o zróżnicowanym stopniu „zurbanizowania". Teraz jeszcze tylko kilka miłych decyzji, takich jak długość życia osób zdrowych (HEALTHY LIFESPAN), chorych (INFECTED LIFESPAN), czas, po którym nasze osobniki mogą się rozmnażać (PROCREATION AGE), ich zdolności w tej dziedzinie (PROCREATION NUMBER), szansa zarażenia się w bezpośrednim kontakcie (CONTACT INFECTION) oraz prawdopodobieństwo „złapania" złośliwej mutacji (DEADLY MUTATIONS). Jeżeli uważamy, że gdzieś przesadziliśmy z ilością osobników możemy się ich pozbyć używając opcji (ERASE). Po dokładnym przygotowaniu wszystkiego została nam najbardziej oczekiwana część programu: akcja! Naszą symulację rozpoczynamy naciskając prawy przycisk myszy. Możemy obserwować przebieg wydarzeń. Aby przerwać działanie programu musimy przytrzymać lewy klawisz myszki.

Co zwycięży – zaraza, czy populacja zdrowych osobników? Na to pytanie każdy musi odpowiedzieć samemu w zależności od tego jak rozegrał „swoją" epidemię.

Ponieważ rozpocząłem od ponurego scenariusza groźby plagi, która mogłaby zawisnąć nad światem, chciałem zakończyć optymistycznym akcentem. W większości moich symulacji epidemia dawała za wygraną i wcale nie tak łatwo było stworzyć sytuację, w której wszyscy ginęli.

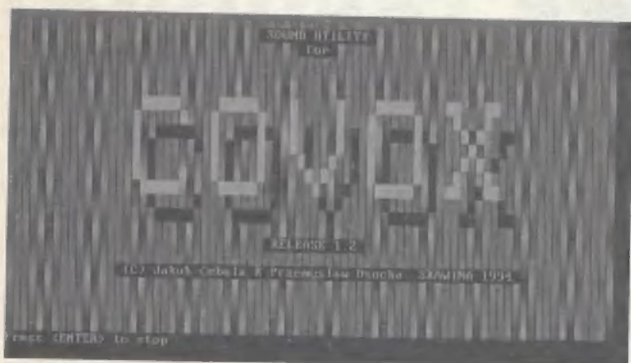
Piotr Krzysztofik



PLAGUE

Środowisko: DOS
Autor: John Shramko
Zalecenia konfiguracji: EGA/VGA, mysz
Opłata rejestracyjna: $20
Numer dysku: 8/8
Po spakowaniu: 131 KB (rar)

Co w Covoxie piszczy ...



Najpopularniejszą rodziną komputerów domowych w Polsce jest niewątpliwie rodzina IBM-mo podobna. Dobra grafika, szybkość pracy i bogaty dostęp do oprogramowania zarówno tego profesjonalnego, wykorzystywanego w pracy, jak i tego służącego do zabawy, sprawił, że inni konkurenci PC-tów pozostali daleko w tyle. Nie oznacza to bynajmniej, że wychwalane PC-ty nie posiadają wad. Każdy, kto z nimi pracował, na pewno szybko przekonał się o podstawowej wadzie. Dźwięki wydostające się z głośnika bardzo rzadko przypominają zamierzenia ich twórców.

Oczywiście problem ten można szybko i łatwo zlikwidować kupując odpowiednią kartę dźwiękową. Jednak rozwiązanie takie ma jedną, zasadniczą wadę – trzeba dużo płacić!

Z tego powodu powstało oprogramowanie, które zamierzam wam teraz przedstawić. Sound Utility for Covox to pakiet programów służący do przerabiania dowolnych programów, w taki sposób, aby wydawane przez nie dźwięki były słyszalne na karcie Sound Blaster albo, co najciekawsze, na Covoxie. Dla niewtajemniczonych: Covox to bardzo prosty przetwornik cyfrowo-analogowy, którego podstawową zaletą jest możliwość podłączenia go do dowolnego wzmacniacza (np. od waszej wieży) oraz bardzo niska cena (poniżej 10 zł).

Instalacja pakietu jest bardzo prosta. Należy uruchomić plik o nazwie *SNDCOV12.EXE*. Program ten rozpakuje swoje pliki do podanego przez nas katalogu.

Sercem pakietu Sound Utility for Covox jest program *COMAK.EXE* służący do przerabiania kodu binarnego innych programów. Jeśli chcemy, by nasz program o przykładowej nazwie *GRAJ.EXE* wydawał dźwięki na Covoxie lub Sound Blasterze, to musimy wydać polecenie:

COMAK GRAJ.EXE

Oryginalna wersja programu *GRAJ.EXE* zostanie umieszczona w pliku o nazwie *graj.bak*, dzięki czemu w każdej chwili możemy powrócić do pierwotnej wersji. Przed uruchomieniem tak zmienionego programu musimy jeszcze pamiętać o uruchomieniu sterownika *COVOX.COM*, gdy korzystamy z przetwornika Covox, lub *SBVOX.COM*, gdy używamy Sound Blaster'a.



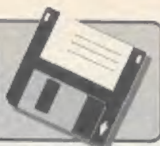
Dokładny sposób, w jaki należy posługiwać się tym pakietem, został opisany w dokumentacji znajdującej się w pliku *SOUNDCOV.DOK* i napisanej po polsku (program stworzyli przez Polacy). Dodam tylko, że autorzy przewidzieli automatyczne przerabianie kilku popularnych gier, przedstawili instrukcję, w jaki sposób samemu zrobić Covoxa, dodali program do robienia konwersji sampli z Amigi na PC-ta i kilka innych drobiazgów. Używanie pakietu jest darmowe, jednak dociekliwi programiści ucieszą się pewnie na wiadomość, że po zarejestrowaniu Sound Utility for Covox będą mieli dostęp do kodu źródłowego programu *COMAK.EXE* i programu odtwarzającego sample oraz kilka dodatkowych programów narzędziowych. Taka dodatkowa rejestracja kosztuje 15 zł.



Olo

Covox

Środowisko: DOS
Autor: J.Cebula, P.Osocha
Zalecenia konfiguracji: Covox lub SBlaster
Opłata rejestracyjna: freeware
Numer dysku: 8/31
Po spakowaniu: 188 KB(rar)



Domowe rachunki

Bardzo mało osób powiedzieć może, że dysponuje absolutnie wystarczającą ilością gotówki, że w każdym momencie pozwolić sobie może na pofolgowanie własnym zachciankom. Każdemu z nas zdarzyło się natomiast stwierdzić pewnego dnia, że pieniądze już „wyszły". Co to znaczy i co się wtedy czuje, wie każdy. Znalezienie się w takim położeniu nie należy do przyjemnych, a rozwiązanie problemu zwykle nie jest łatwe.

Znanym sposobem unikania takich sytuacji jest planowanie swoich wydatków. Ustalenie kwot, jakie możemy przeznaczyć na poszczególne zakupy, jest trudne. Ciężko później trzymać się przyjętych założeń (te sklepy tak kuszą!). By stało się to możliwe, planowanie należy przeprowadzić rozsądnie. Co kryje się pod słowem „rozsądnie"? Już wyjaśniam – jak najdokładniejsze poznanie swoich dotychczasowych wydatków.

Temu celowi służyć ma **Bilans Domowy**. Pomysł jest prosty – program kompleksowo rozwiązuje problem uciekających nie wiadomo gdzie pieniędzy. Pomaga w analizie wydatków rodzinnych poprzez zbieranie informacji o wszystkich wydanych przez użytkownika kwotach. Zapisujemy w bazie danych programu na co wydaliśmy pieniądze (nazwa towaru). Dodatkowo podajemy, do jakiej grupy można towar zakwalifikować. Autor zdefiniował dość liczną (12) grupę działów, która powinna zaspokoić wymagania najbardziej nawet wybrednych użytkowników. Podsumowując miesiąc można stwierdzić, jaki procent ogólnych dochodów przeznaczyliśmy na żywność, kosmetyki, chemię itd. W każdym momencie dostępne są informacje na temat poszczególnych wydatków. „Życie z ołówkiem w ręku" doczekało się zatem nowej, tym razem komputerowej formy. Notowanie wydatków przy pomocy tego programu pozwala zrobić to dobrze – łatwiej bowiem przy pomocy komputera, niż li tylko ołówka i kartki, zebrać informacje z kilku kolejnych miesięcy. Autor wyposażył swój produkt w pewne dodatkowe opcje. Oprócz „książki przychodów i rozchodów" program pozwala na księgowanie stanu konta bankowego użytkownika, a także pilnowanie terminowego rozliczania rat.



Niestety, prawdopodobnie brak doświadczenia autora spowodował, że program nie jest tak przyjazny i naturalny w obsłudze, jak mógłby i powinien być. Można znaleźć kilka miejsc, w których program nie zachowuje się tak, jak się tego oczekuje. Autor powinien przemyśleć interfejs użytkownika, system podpowiedzi oraz działanie programu instalacyjnego. Wspomniane bowiem błędy dość skutecznie utrudniają korzystanie z programu i zniechęcają do niego. Jest to o tyle ważne, iż bez żelaznej dyscypliny notowania wszystkich wydatków, całe przedsięwzięcie nie ma większego sensu. Należy więc maksymalnie uprościć i uatrakcyjnić proces wprowadzania danych, aby nie było to zbyt „bolesne" dla korzystającego z programu.

Warte są jednak podkreślenia następujące fakty. Po pierwsze – do programu dołączona jest krótka instrukcja obsługi (plik instrukc.ja) ułatwiająca pierwszy kontakt z **Bilansem Domowym**. Po drugie – autor jest Polakiem i program używa do komunikacji z użytkownikiem języka polskiego. Nikt więc nie powinien mieć większych kłopotów w zapoznaniu się z jego obsługą.

Ogólnie stwierdzić można, że program jest interesującą propozycją. Autor cały czas pracuje nad programem, więc jeśli nawet ta wersja nie jest doskonała, liczyć można, że już wkrótce pojawią się następne, poprawione, a autor prześle je wszystkim zarejestrowanym użytkownikom. Wspomnieć należy o premii dla osób dokonujących rejestracji programu. Otrzymują one bowiem dodatkowo trzy programy: ZAPOMINALSKI, MASTER MIND oraz LOTTO.

Fido

OD REDAKCJI:
Program BILANS DOMOWY po rozpakowaniu na dysk twardy z cover dysku należy skopiować na nową, sformatowaną dyskietkę i z niej dokonać właściwej instalacji programu.

BILANS DOMOWY 3.5

Środowisko: DOS
Autor: Zbigniew Domański
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 30 zł
Numer dysku: 8/32
Po spakowaniu: 104kB (rar)

NASZE RECENZJE

KOLEKCJA DŹWIĘKÓW

Ponad 4000 plików dźwiękowych w formacie MID, MOD, WAV, VOC (muzyka rozrywkowa, egzotyczna, instrumentalna, komputerowa, klasyczna, testery do kart muzycznych, polskie kolędy i pastorałki z tekstami) oraz programy do odtwarzania, obróbki, tworzenia muzyki i nauki gry na instrumentach. Polski program zarządzający.

Wydawca: ALBION
cena: 26.00 zł



3D ANIMANIA

Płyta CD zawierająca ponad 200 „trójwymiarowych" animacji w formacie FLI. Wszystkie animacje można odtwarzać bezpośrednio z płyty. Na krążku umieszczono program do wyświetlania animacji.

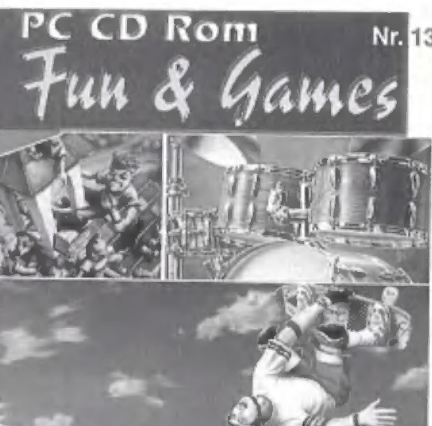
Wydawca: POWER SOURCE
Cena: 18.50 zł



FUN & GAMES nr13

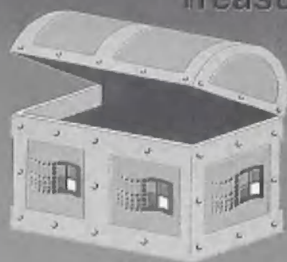
Prezentowanie kolejnych krążków z tej serii to już tradycja. Tym razem: 100 MB gier (DOS, WINDOWS), 100 MB plików muzycznych i programów do odtwarzania muzyki, kolekcja clipartów i gifów, 20 MB czcionek, programy narzędziowe (DOS, Windows), a dla dzieci – pięć programów i dwie bajki (jako premia).

Wydawca: ACTION MEDIA
Cena: 19.50



Wszystkie płyty są do nabycia w siedzibie redakcji.
Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

UWAGA! Dysponujemy nowym wydaniem płyt „Świat Windows" (cena: 18.98 zł). Została z nich wyeliminowana wada umożliwiająca odczytanie tylko na napędach CD multisesyjnych. W tej chwili w/w krążek można uruchomić w dowolnej stacji CD-ROM.



WINDOWS TREASURE

Prawdziwy skarb dla użytkowników Windows. Wszystkie programy i pliki podzielono na 27 katalogów – znajdziesz tam między innymi: EDUCATION, PRINTERS, FONTS, GAMES, BUSINESS, SOUND, VIDEO, GRAPHICS, ICONS, NETWORK.

Wydawca: POWER SOURCE
Cena: 19.00 zł



COMPUTER SUPERMARKET

Ponad 3000 tysiące plików podzielonych na katalogi: 3D GRAPHICS, CAD PROGRAMS, CLIPPER, COMMUNICATION, DATA BASE, DRAWINGS, EDUCATION, FINANCE & BUSINESS, HEALTH, MAIL, MATH, SECURITY, SOUND, WORD PROCESSING oraz UTILITIES.

Wydawca: POWER SOURCE
cena: 19.50 zł



TOP GRY 2

Druga płytka Albionu dla graczy; ponad pięćdziesiąt najnowszych gier w wersji shareware (m.in.: APOLLO 13, PROJECT X, THE LAST DYNASTY, AIR POWER, APACHE LONGBOW, EPIC PINBALL, TIE FIGHTER, SIM TOWER) plus poziomy i edytory do DOOM II. Polski program zarządzający.

Wydawca: ALBION
cena: 26.00 zł



na dyskietce: jill of jungle, convert II, brix, biorytmy, paint shop pro, dos master, electronoid



na dyskietce: windows commander, slicks'n'slide, strip poker, zip disk, game wizzard, compact disk master, max dir



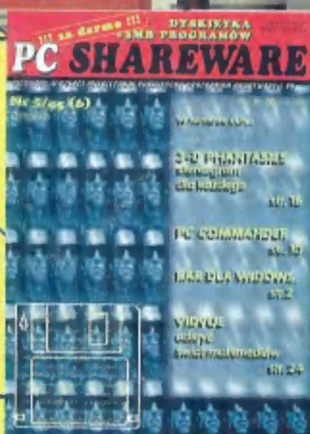
na dyskietce: clean-up, lsize, time&chaos, save our pizzas, chomp, taipei, teleinfo, mario bros, calculator



na dyskietce: infedit, pomocnik krzyżówkowicza, plug-in, shaima, international ninja rabbits, pc-config, font mania, multi language fish converter



na dyskietce: wallpaper carousel, disc-cloner, aczar, hd-copy, start, magic boy, young picasso, laser light, start, spis dyskietek



na dyskietce: max slow, baron baldric, professional capture system, pop format, smart paper, pc commander, rar for windows, vidvue, wykresy



na dyskietce: acdsee, cyrus, deadline, delta, fire&ice, grajek pro, gis, home inventory, micro lathe, vbrun300.dll

Numery poprzednie do nabycia w siedzibie redakcji lub za zaliczeniem pocztowym - cena 5zł (50 000 st. zł)

już wkrótce

PC SHAREWARE

Nr 2/96 (9)

W numerze m. in.:
- **COOL EDIT** - wszechstronna obróbka plików dźwiekowych
- **DESKTOP LAUNCHER** - okienkowy pomocnik
- **SCORCHED EARTH** - praktyczna armatka dla każdego